

NT$80元 HK$30元

楚霸王的夢魘
——楚漢之爭2

40
1992年・7月號
PC Game最新情報



凡購買軟體世界
新GAME "楚漢之爭2"
即可持內所附之折價卡
至全省亞洲電腦世界
以特價購買亞洲高級
彩色顯示器(MONITER)。

由單色到彩色

自81年7月16日
到8月31日止，
只要8,500元就可購買
原價11,000元的
ASVRE-VGA MONITER
+ET4000顯示卡。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)381-5127
昇 宏(02)312-1705
(02)351-9053
(02)391-0578
和 象(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 業(02)322-5656
欣 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-8778
全 訊(02)564-1692
(02)531-5867
弘 筠(02)936-2956
台 銘(02)657-0213
(台北縣)
蘆 洲(02)285-9903
瑞 捷(02)623-7000
擎 訊(02)673-2668
(02)673-2669
駿 輝(02)928-0508
廖 斯(02)929-0506
(02)929-0508
三 康(02)952-3416
隆 盈(02)955-2467
(02)955-3804
合 泰(02)996-0695
紳 差(02)988-9353
(02)989-5734
(宜蘭區)
人 人(039)33-2944
榮 特(039)56-9772
(039)56-2633
泰 特(039)32-6365
(蘇澳區)
必 昇(039)97-2035
(桃園區)
英 特(03)335-2500
李 安(03)425-8000
(新竹區)
東 美(035)88-7439
康 喬(035)59-7308
三 郎(035)24-0638
恩 仕(035)71-3013
戴 思(035)34-0639
英 特(035)25-6772
(苗栗區)
殷 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
達 陞(035)55-3346
(台中區)
歐 榮(04)834-3969
鉅 揚(04)964-9000
昶 勝(04)722-3766
帝 王(05)633-5676
宇 樹(04)389-4590
學 園(04)255-4517
欣 宏(04)330-5235
亞 展(04)237-3900
勝 華(04)935-5553
晨 光(04)765-3139
世 欣(04)279-3266
亞 紀(04)223-7247
富 太(04)212-5076
州 全(04)237-4320
致 成(04)557-1268
吉的堡(04)875-2869
行 家(04)686-9751
老 古(04)885-5572
一 佳(04)389-9876
開 源(04)327-5222
亞 智(04)220-2080
亞 歌(04)252-9526
吉 友(05)586-0372
中 信(04)327-3639
元 運(04)382-0070
千 訊(04)725-4284
亞 東(04)632-1730
日 成(04)933-6959
隆 昌(049)89-2223
好伙伴(049)22-5556
佳 鶴(049)23-8665
(嘉義區)
盟 納(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 威(05)370-2350
巨 朋(05)225-6431
中山店(05)225-7761
博 愛(05)232-2031
(台南區)
早 聯(06)234-4382
傑 登(06)226-8862
德 鎰(06)253-1426
恆 豐(06)226-5208
儒 品(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
群 達(06)635-6707
晨 易(06)723-0518
惠 南(06)237-1317
(高雄區)
信 光
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1766
(三多店)(07)725-8779
欣 亞(07)351-5762
上 正(07)742-1235
飄 風(07)222-2270
不二家(07)363-8703
約納翔(07)385-7648
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
願 昇(07)551-1565
盛 康(07)216-3880
上 格(07)713-3920
晶 球(07)381-4243
上 欣(07)812-2133
環 球(07)211-9313
久 誼(07)222-9191
五福店(07)272-7365
鳳山店(07)742-2651
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8891
正 通(07)251-3411
久 大(07)703-2458
風 雲(07)386-4321
紀 霖(07)642-1147
(屏東區)
讚 可(08)768-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安 特 買(08)737-4735
勝 雄(08)775-2225
百 可(08)779-6532
理 想(08)753-2962
維 正(08)765-6848
(澎湖區)
安 安(06)927-1263
(台東區)
北 派(08)933-5398
(金門區)
理 想(0823)32531

編輯室報告

暑假的腳步近了，整個遊戲市場也跟著活潑了起來，許多期待已久的強片紛紛出籠為預期中的暑假市場暖身，而國人自製的中文遊戲也蠢蠢欲動，想來遊戲軟體在七、八月的暑假強檔中必有一番激戰，端看各家軟體公司的策略運用了。遊戲衛星台提供目前市場中已出片之遊戲概況，為配合本刊截稿日期，遊戲衛星台所介紹的新 Game 出片時間略做調整。從 40 期七月號開始，遊戲衛星台所刊登的新 Game 消息，時間更改為上上月 15 日至上月 15 日。以本期為例，為介紹 5 月 15 日至 6 月 15 日的新 Game 。因為時間調整緣故，所以此次本專欄內容部份與上期相同，此為正常現象，請各位讀者處變不驚。要對各遊戲有進一步之瞭解，請參考各期遊戲獵人遊戲評析專欄。

魔法門III攻略單行本的推出是**軟體世界雜誌社**的一件大事，推出不久，在某些電腦經銷商的遊戲暢銷排行榜中，就已榮登榜首，許多讀者甚至因買不到攻略單行本而頻頻來電詢問是否仍有存書，**魔法門III**攻略單行本受歡迎的程度由此可見一斑。雜誌社應要求追加再版，以回應向隅讀者之熱情，但因數量有限，仍請讀者把握機會，而**猴島小英雄 2** 攻略單行本出刊在即，仍採限量發行，籲請各方讀者密切注意推出日期以免飲恨。

隨著**創世紀VII－黑月之門**、**地下創世紀－冥河深淵**的推出，**創世紀 I －III典藏版**正為許多創世紀迷的密切注意，蒐集專屬系列遊戲就如同蒐集各期雜誌及即將陸續推出的各款遊戲攻略本一般地享有鮮為人知的成就感，您是否也已加入了蒐集的行列？！

此次美國夏季消費者電子展，本社駐美特派員特去採訪，為您引爆今夏的熱情（P.23），欲知國外遊戲最新動態，請勿錯過此報導。

目前新一代大眾化價格的音效卡已陸續推出了，功能包含聲霸卡及**魔奇音效卡**，更可模擬 MT-32 音源，如何為您的寶貝電腦選擇一副金嗓子，就得靠您的那雙大眼睛了。

此次硬體世界為您剖析電腦的心臟— CPU ，它的歷史與未來，您將在專欄中得到答案。不過此次的內容比上一次還硬，記得先拿鐵鎚敲一敲，會比較好消化。

本期因為稿擠，不吐不快及電腦遊戲精品回顧暫停一次，望讀者見諒。另希望各位讀者，踴躍投稿，共襄盛舉（有稿費哦！）想為自己籌募買 Game 基金的玩家請密切注意徵稿專欄（ P.114 ），此徵稿內容全部更新，投稿空間更自由，想讓您的荷包內容更「充實」嗎？那就千萬不要錯過徵稿專欄！

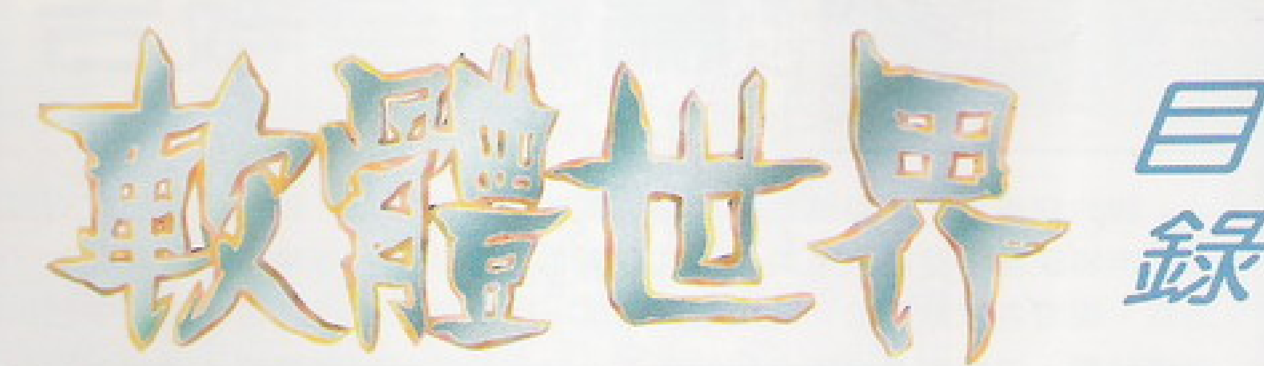
在各位玩家取得新 Game 的管道（燒殺擄掠）通暢之際，有些玩家早已在享受征戰的樂趣當中。本雜誌亦不落人後，搶先推出心得篇或新手上機篇。上期已刊登過文明霸業—酋長篇心得，本期再次推出帝王篇，助各位登上至尊寶座。至於受到父親大人「經濟制裁」的貧困玩家，請先將您需要文章記下來，待國內遊戲出版時，再拿出來猛K，保證所向無敵。

本期新增攻略部份：**如來金剛拳傳奇**、**俠影記**完全攻略，將替各位玩家解決征戰的煩惱。而且附贈修改篇，讓您有用不完的功力及長白參王。

有心參加電腦休閒軟體金磁片獎選拔的各路高手注意了，金磁片獎作品截止收件時間為 8/31，敬請尚未投稿的勇士快馬加鞭，把握機會（有關內容詳見P.41）。 38 期意見調查表中之票選排行榜結果已經統計完畢（詳見 P.104 ）首次開放國內所有遊戲票選排行，您心目中的好遊戲是否如您所預期地榮登排行榜呢？

最新消息！

創世紀VII－黑月之門在美國發行至今以近兩個月（測試版更早）， ORIGIN 公司根據測試版及正式版玩家的意見，針對遊戲的 Bug 及瑕疵，做一個徹徹底底的改版，所耗之人力與時間浩大，由 3.0 版直跳 3.4 版，**軟體世界**所要推出的也是最新版**創世紀VII－黑月之門** 3.4 版，要玩就要玩最好的，敬請各位玩家密切期待。



目錄

發行人兼社　長／王俊雄
總　　編　　輯／李初陽
主　　編／陳　道
編　　輯／沈懿慧、陳禮英、
陳婉君、曾昭奇、
廖鴻嘉
資料處理／曾玉琴
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟、
劉信良、李漢成
編輯支援／王美玲、林淑敏、
柯志祥、劉　瑋、
王淑美、楊淳妃
美術支援／林殷熙、黃文鵬、
孫榮隆、李孟花、
郭淑芬、林慧玲
特約作家／吳謙諒、李莉莉、
陳宗甫、徐國振、
黃振倫、郭宗勳、
朱學桎、卓挺然、
鍾凱文、吳海濱、
劉興澤、吳忠晉、
朱孔林
駐美特派員／亞佛列德
發 行 所／
軟體世界雜誌社
社　　址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印 刷 所／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號





中華郵政南臺字第525號執照
登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證
局版臺誌第8603號

Ultima VII

創世紀7 黑月之門



魔法已死？ Britannia 將陷入萬劫不復之境？



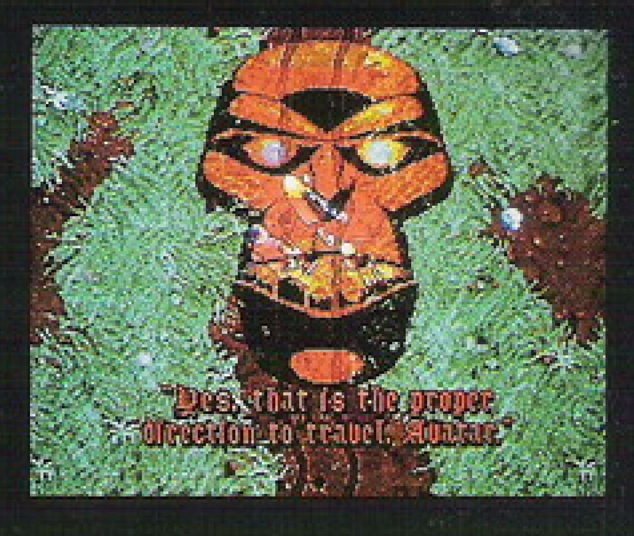












創世紀Ⅶ裡的世界是一個接近完美的遊戲天地！拿同系列之**創世紀Ⅶ**比較，第七代的全螢幕畫面及可以完全用滑鼠進行人物交談、觀察、拿取、使用、攻擊、放置及許多一連串的複雜動作，與傳統模式的半螢幕、圖形指令及大部以鍵盤操作有很大的不同，製作群簡化了進行遊戲的方式，加強了整個內容的架構。讓再度進入**創世紀世界**的你，不只是當個只會找魔頭挑戰的聖者而已！

一開始，詭異的氣氛引你穿越神秘的紅色月之門，來到老了 200 歲的Britannia大陸，迎接你的是樁懸疑的雙屍謀殺案！而在晉見了 Lord British 後，又發現Britannia正陷入困境：魔法正消失， Lord British失去一切法力，月之門根本無法啓動，邪惡的守護者 又虎視眈眈，暗地裏開始在Britannia進行陰謀，欲取 Lord British 而代之。而在各地興起友誼會的分能，是個信徒很多、有著奇妙力量的組織，表面上崇尚一些美好的東西，但實際上卻……。你會面對有著不同背景、過去，但卻可能互有關連的人，有好有壞，你必須像眞實生活般斷定遇見的人是敵是友，以福爾摩斯般的敏銳觀察，去探知每個人的內心世界。Birtannia的人民已不是當年的乖乖牌，而身爲聖者的你也不再是唯一的英雄。(有人可能會討厭你！）關鍵字的對話系統是一大突破！技巧的盤問居民，可幫你探知許多內幕。此行目的除了搜查證據、洞悉人心眞僞，還要匡扶 Lord British 、粉碎守護者野心。

你走在 Trinsic的街道上，雲影在頭上飄過，當你踏進其中一間屋子，屋頂彷彿自動打開，屋內的一切以立體的方式呈現眼前…眞實！如現實中的一舉一動將出現在遊戲裡。下雨、打雷、風聲、蟲鳴、鳥叫、潺潺的流水、亂石林立的野地等大自然萬態都將隨著遊戲進行適時出現。小兔子、狐狸、牛、羊等動物也會點綴其中。除此之外，你可以親自參與人民的生活、揉麵糰做麵包、糕餅、打鐵煉劍、紡紗織布、畫“藝術畫”或者幫 BABY 包尿布、推搖籃。由於進行路線包括陸地、海上、玩者還可駕船或馬車到達想去的地方。

即時戰鬥的模式，人物不僅可正面執劍或以十字弓等武器與敵人搏擊，還可設定攻擊方式。在法術施展方面，聖者將找到一本眞正的魔法書，其中法術所需的藥材不必調配，使用後會自動損耗。

不管劇情如何曲折起伏，聖者依舊必須遵守美德，千萬不可抱著神不知鬼不覺的心態做下不應該做的事。這“美德”也正是遊戲精神所在。

遊戲的英文訊息頗多，而且含有不少重要的訊息。所需配備也相當嚴苛！請玩家們多注意！

記憶體：2MB
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑桿
類　型：角色扮演
售　價：NT$ 540元

軟體世界將推出經美國消費者反應後的創世紀Ⅶ最新 3.4 版！請密切注意！

機　種：IBM PC 386SX 以上
片　數：7片(1.2M)＋1片(360K)
☆需硬碟、DOS 3.3 以上
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32









「做主宰歷史演進、掌握文明脈動的第一

隨遊戲附贈文明鐘一個及〞歷史上的今天〞公共程式磁片！



MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

這些人物都可能是 你將要遭遇的競爭對手



史達林



腓特烈



毛澤東



甘地

繼鐵路大亨後，SidMelier 又再度推出年度鉅作——文明霸業。

這是個相當龐大且頗具深度的模擬遊戲，玩者在其中是一個種族的領導者，也是牽引一段文明從無到有的全程監護人。你的任務是教養你的子民，爲他們謀取發展、進步、福祉並建立一個事事都上軌道的繁茂帝國。由考慮建首都的地形與附近資源、建設城市等簡單的決定；到對外擴張領土，與其他城市貿易，跟鄰國建立外交管道，建築防禦工事，飄洋過海尋找新大陸，工業科技的發明，資源管理應用，甚至採用獨裁、共產政權、民主哪一種政治體系等複雜重要的決定，都是你即將面對的。

依著５種不同的難易度，你會遇見３～７位不同的競爭對手，他們將穿插在不同時期出現，有的又狡猾又難纏。你除了要跟這些對手周旋外，更可想辦法攻佔他們的領土

一個城市的興起……



●西元前2520年，Valhalla這個城市才剛出現。



●「德政」統治之下，Valhalla創造了三大奇蹟！



●可自行決定在地球或與地球相似的行星開始遊戲。



●民心顧問這個畫面可讓你看看誰不守規距或誰比較聽話。

Sid Meier's CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time

人 創造一座完 全屬於自己的不朽帝國」

機　種：IBM PC　AT/XT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：模擬
片　數：2片(1.2M)
售　價：NT$　420元
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32

或暗中巧取豪奪他們的發明技術，以使節外交、賄賂等各種手段來厚植已方國力。同時建造穀倉、Shopping的地方、寺廟、教堂、競技場或是培訓演藝人員娛樂一下都是不錯的好方式，有時候創造幾個世界奇蹟，還可以讓別國老百姓羨慕個老半天！慢慢的你會覺得你比上帝還〞神〞呢！

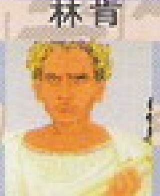
你想了解文字發明後，人類是如何開始懂得法律、繪製地圖，進而有宗教思想及各種社會制度的產生？你曉得由古代航海技術演變到有物理學理論，進一步再發明飛行系統、火箭的艱辛過程？你知道由一個古代奇蹟造就了將來核子分裂、遺傳工程等超科技發明的靈感？在這個遊戲裡，你可以慢慢咀嚼並體會文明進化的偉大。對自己有信心嗎？你的領導才能將在這裡得到證明哦！

這些人物都可能是你將要遭遇的競爭對手


伊莉莎白


漢謨拉比


林肯

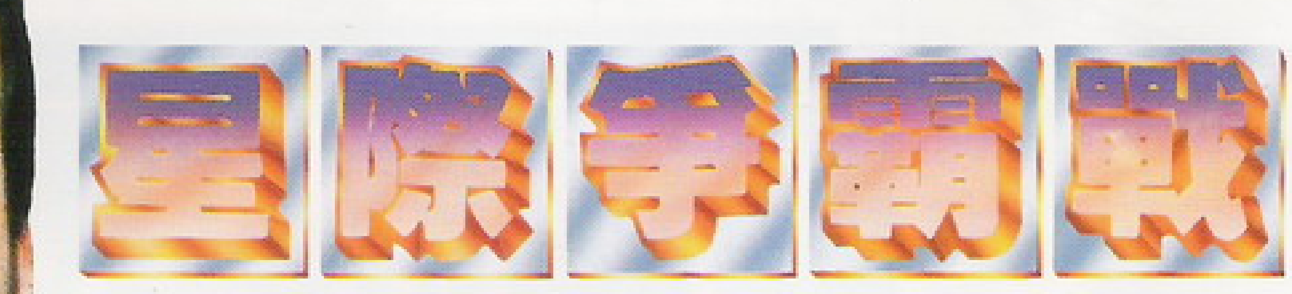

凱撒


●3000年後，道路四通八達，而人口也猛增。


●這是軍隊進駐領地畫面，夠壯觀吧！

BEFORE
AFTER
●瞧！由野蠻到文明的差別。


<上圖>人民快樂的慶祝「吾愛吾王節」。
<下圖>人民激烈的發生暴動。



浩瀚的宇宙，是最終的未知領域
聯邦星艦企業號正展開為期5年的任務航行
探險奇異的新天地
尋找新生命及先進文明
勇敢地
航向人類前所未至的宇宙洪荒……

玩者是扮演柯克艦長（Kirk），指揮企業號的一切動作。並與我們熟知的艦上成員：尖耳朵的科學官史巴克、輪機官史考特、通訊官烏拉、領航員契可夫、掌舵官蘇魯一起解決銀河系間的紛爭或解開一些神秘的事。

遊戲分為兩大部分：一部分在企業號的艦橋上，進行太空戰鬥、星球與太空船艦的聯繫通訊等工作；一部分在各星球陸地或其他太空船上進行，由特遣隊成員（通常是柯克艦長、史巴克、老骨頭醫官麥考伊及一名安全軍官）任務地探查。隨著劇情與不同任務的發展，特遣隊藉由"傳送器"的裝置，可以來回於企業號跟其他地方之間。

聯邦星艦企業號的任務多是和平理性的幫助外星人解決一些怪事或敵人入侵的問題，當然也會遇見蠻不講理、野心勃勃的帝國大軍，有時候一場大戰是免不了的，其戰鬥場景之過癮程度絕不輸一般射擊遊戲。在任務完畢後，聯邦會依任務處理是否妥當做評估，並給予積分及鼓勵。而玩者也可在艦長日誌中看到上次任務的簡報。

逼真如電視影集的太空之旅正等著您來航行，想要體驗兼具飛行模擬與角色扮演的快感？這遊戲正是最佳抉擇！



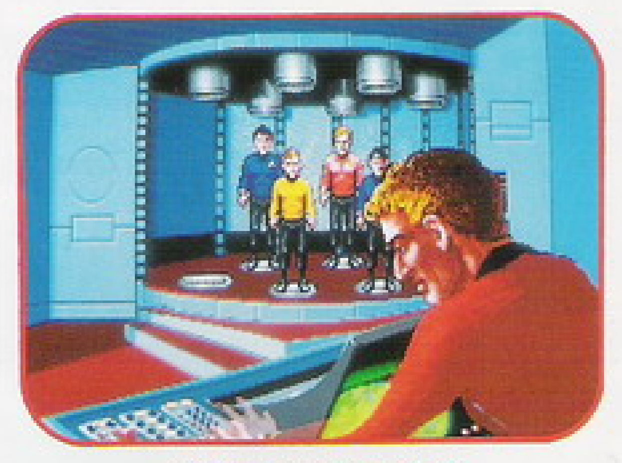
●依拉希的海盜。

●我是外星人，嗨！大家好！

●聯邦艦隊指揮官的任務簡報。




●正方螢幕上的飛機是羅慕蘭隱形戰機，很難纏。



●這次又將傳送到那裡？

機　種：IBM PC AT　記憶體：640K　顯　示：EGA/VGA　操　作：鍵盤/滑鼠/搖桿　類　型：冒險



這個遊戲有激烈的太空射擊戰鬥與星球陸地冒險，玩者必須有心理準備接受不同形態的考驗。而船艦上各成員將就近給予玩者幫助，但最後成敗仍決定於柯克艦長（也就是玩者本身囉！）的命令，所以誰說指揮一艘船艦是件芝麻小事？你試試看就曉得啦！

艦橋（The Bridge）

柯克艦長在此控制企業號所有行動，此處可對船員下達命令、與其他生物連繫，甚至指揮戰鬥。這裡可得到許多有用的資料：力量與速度的讀數位於主螢幕最上方，船艦受損顯示在左右兩邊。正中央雷達也是挺重要的儀表，可確定不在視線範圍內的敵艦位置。



蘇魯（Sulu）

他是企業號的掌舵官。當敲定環繞軌道時，他會自動將船帶入或帶離繞軌道。他還負責防護罩的操作。

契可夫（Chekov）

企業號領航員。他這裡可顯示航行的星際地圖。戰鬥中，他負責企業號武器系統，控制企業號配備的兩大武器：光子魚雷及相位砲。





史考特（Scotty）

他負責引擎室操作，於戰鬥中則負責損害管制和引擎動力的維護。當企業號進行戰鬥時，他會率領一維修小組成員去搶修企業號上受創最重的系統，以維持整體損害平衡。柯克可命令他先搶修某項系統，緊急時更可要他提供緊急動力，幫助脫困或追擊。



柯克（Kirk）

企業號長，也是整個遊戲靈魂人物。從這可以查看艦長日誌，並由此了解聯邦艦隊指揮官的命令。經由柯克也可下達傳送登陸小組命令，到別艘太空船或星球。這裡也可以隨時儲存遊戲。





史巴克（Spock）

企業號副艦長，負責艦橋上分析科學站工作。當企業號進入行星的環繞軌道時，他會自動利用企業號的掃瞄器對該星球進行各項數據分析，並做成報告供艦長參考。雖然他沒有很明確的職務，但是他是很忙碌的，他給艦長專家的建議及犀利的邏輯分析。此處也可直接與他的電腦資料庫連線，電腦會解說想知道的相關資料。

烏拉（Uhura）

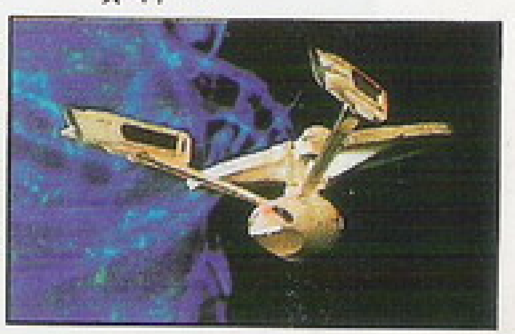
通訊官。所有進出企業號的連絡訊息都必須經過她。她能呼叫船艦或星球，傳達消息或其他資料。



●哈！特遣隊宰了三個克林貢人。







片　數：5片(1.2M)　售　價：NT$ 420元　☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32　☆需硬碟（硬碟空間需 8MB）

意外的訪客

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II™

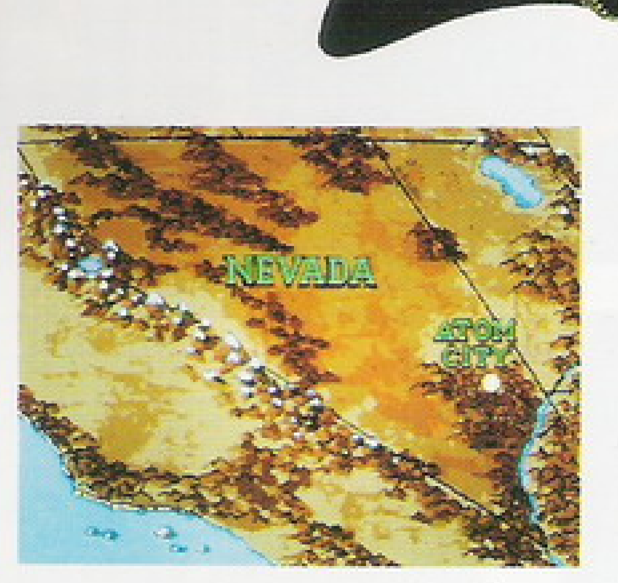
外星人造訪地球

已是個老掉牙的老話題，但是千萬別不把它當一回事，因爲有個你想不到的陰謀正進行著，這計劃可能十分香豔！也可能十分困難！而整個地球也可能成爲女人的天下！請眾男士多注意小心了……



你相信外星人的存在嗎？

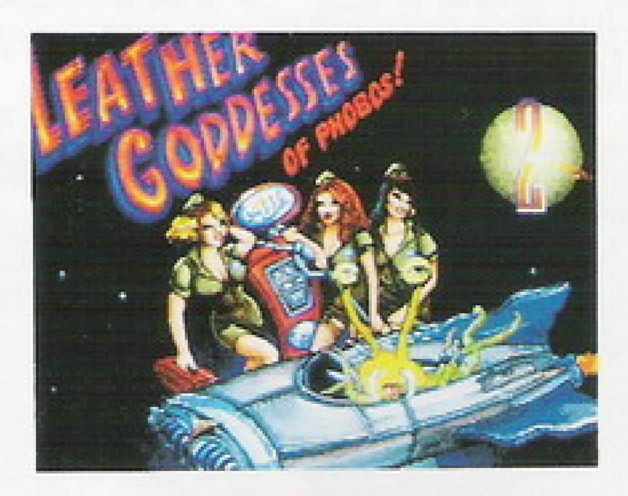




1956 年，貓王、詹姆斯狄恩、搖滾樂的時代，根本沒人想過外星人這碼子事，兩年前，一名叫Zarmen的地球人擊退了the Leather Goddesses 這群以母系社會爲主的外星人，但回到地球後卻沒人相信他的話。多年以後，就在這件事早被人拋諸腦後，性感美豔、令人毫不設防的the Leather Goddesses 又捲土重來，再度露出對地球的貪婪之心。地球人依舊頑固的不肯相信外星人來襲的事實，兀自安



你心目中的外星人是什麼模樣？



就在內華達州的原子城，發生了一件怪異至極的事……

特色：

☆人物對白皆配語音效果。

☆或許可能橫越銀河系，向外星進擊。

☆懸疑的劇情、出乎意料之外的驚人結局。

INFOCOM®

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32

樂於斯，而故事就從某天夜晚，一艘太空船迫降內華達州的原子城（Atom Gity）開始，一個來自X行星的外星人將為地球人帶來預警的訊息？還是一大串的麻煩？寧靜的小城又將掀起什麼樣的軒然大波？

名星怪客突然從空而降！由此開始故事！

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠
類　型：冒險
片　數：10片(1.2M)
售　價：NT$ 540元
☆需硬碟



捍衛雄鷹 3.0

捍衛雄鷹是 1987 年 Spectrum Holobytes公司推出的一部F-16模擬遊戲，當時風靡了不少玩家，印象深刻。5 年後，3.0 版挾著 VGA 256 色、語音效果及更強大的任務編輯功能再度攻進模擬遊戲市場！呈現給玩者最完整逼眞的飛行模擬。

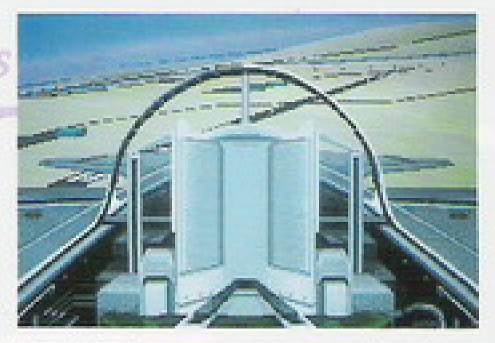
F-16戰隼式飛機，是一種同時具備纏鬥及對地轟炸能力的戰機，它不僅是美國空軍中最靈活的飛機，也是許多戰鬥飛行員的最愛。在〞沙漠風暴〞戰役或其它戰場上都是立功的大將。

遊戲飛行部分有三：分別是立即行動、紅旗訓練及會戰，會戰區域在科威特、以色列及巴拿馬三地進行。任務種類繁多，戰鬥巡邏、攔截、支援、轟炸等應有盡有。空中戰鬥課程，將敵我雙方空中、陸地的細目資料都載列得很詳盡，並循序漸進的由如何飛行到戰術技巧運用，讓玩者熟悉飛F-16的感覺。

任務完成後，還有ACMI戰術檢討系統，以錄影方式回顧，分析上個任務，需要注意的是以系統要2MB RAM才能看到更完整資料。另外，隊員管理及武器管理方面也是玩者於戰鬥之外的一門學問，玩者在出擊前要選擇一個中隊帶領，每個聯隊有30個隊員18架飛機，你可以一次挑出 8 架飛機作戰，編列它們攔截、警戒、攻擊等任務。

從畫面、音效、耐玩度及整體性來看，可以給予 Falcon3.0 近滿分的評價，您試試便可知道。

- 您可由遊戲中習得精密的飛行技巧及航空電子工學知識。
- 擁有數位化影像連續動畫畫面。
- 空中纏鬥可以 360°角觀看。
- 提供初級～高級難易度。





機　種：IBM PC AT
記憶體：1024K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿
類　型：模擬
片　數：5片(1.2M)
售價：NTS 500元
☆支援魔奇音效卡
　聲霸卡、MT-32
☆需硬碟及DOS 5.0

它正是您夢寐以求的理想戰機!!

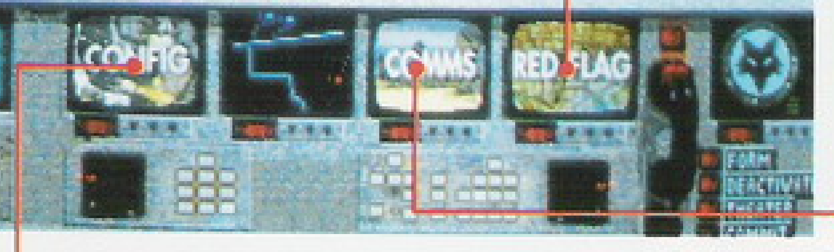
圖片說明

1 專門爲初入門、躍躍欲試的新手們設計的。讓你們馬上進行刺激、與真實遊戲差不多的空中纏鬥。在此模式下，除了你就是一堆敵人，不需要設定，也沒有必要任務目標，以無限多的油料、武器及時間單槍匹馬跟敵人卯上。任何雷達上的目標都是敵人，遊戲的長度視你能在天上待多久而定。這算是個基本訓練，並可學習如何飛行，並觀察各類敵機特性。剛進入遊戲的人不妨先在這試試！

2 由此學習空對空及空對地的武器使用技巧，在一定區域內對付相當的敵機及目標，你可以選擇一連串訓練課程，由基本飛行到空戰技巧的運用，亦包括飛機偵測、武器系統的使用等。另外可在這裡自行設計任務，自己安排敵機狀況或目標位置。

3 進入此區域時，兩個或更多玩家可透過 Modem或直接連接方式對打。玩家們可一同執行會戰及紅旗訓練。

戰情資料室

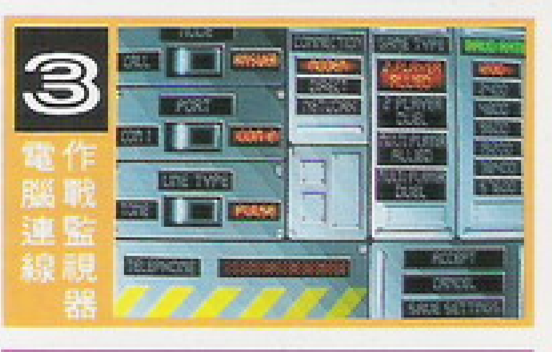


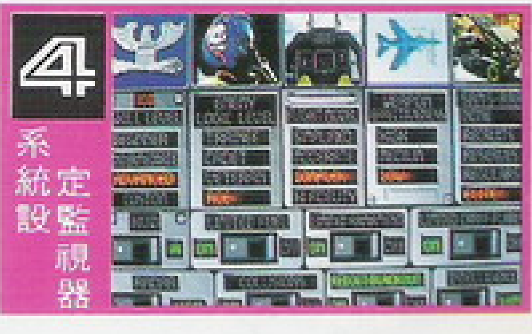
戰情資料室是遊戲控制的主要地。最上方的世界地圖顯示目前中隊、戰場綜合資訊及會戰發生位置。另外可在此調整所擁有的電腦配備至最佳狀況。靠近右下方有一”中隊運作區”，可選擇、刪除或創造一個中隊加入會戰或紅旗模擬訓練。

4 可調整所有有關遊戲的控制。如飛行控制輸入方式，EMS 設定、聲音選擇及遊戲難易度。









Ultima Trilogy I・II・III

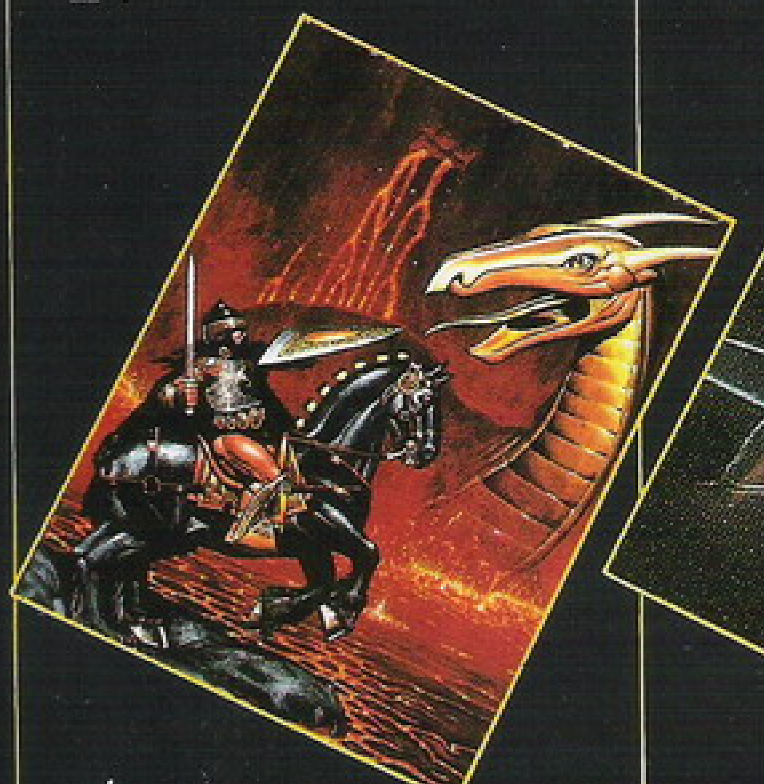


創世紀 I ～ III 典藏版

創世紀系列是所有角色扮演迷必定珍藏的經典代表作！約有一百萬名玩家曾經進入Lord British的王國中，努力與黑暗、邪惡的勢力對抗。在此合輯中，共有三段撼人心扉的故事及數個令人毛骨悚然的大魔頭。現在，在這個特別三合一版本中，您將享受最棒的創世紀遊戲，了解整個系列的源由。如果您不曾玩過本系列遊戲，那麼現在正是開始向惡勢力挑戰的好時候！如果您已經是創世紀的百萬玩家之一，更不能錯過！相信你們都會欲罷不能，沈醉於古世紀的征戰及與巫師邪怪們的爭鬥中。

黑暗的第一時期
創世紀 I

邪惡的巫師Mondain唆使大批怪物攻向寧靜的人類部落，恐懼的人們徒然地四處竄逃，卻難逃魔掌……。拾起武器與幻妙的魔法，我們需要一名勇士！



妖婦的復仇
創世紀 II

Mondain 巫師年輕的情人Minax ，決定為她死去的愛人復仇，年輕美麗的臉蛋加上一顆惡毒、充滿仇恨的心，會造成什麼毀天滅地的後果？

Exodus
創世紀 III

Mondain 與 Minax 的小孩在幽冥的海底長大了！這個非機械非人的怪物會展開什麼報復行動？故事從發現一艘寫著EXDUS 幾個血字的商船，離奇的開始……



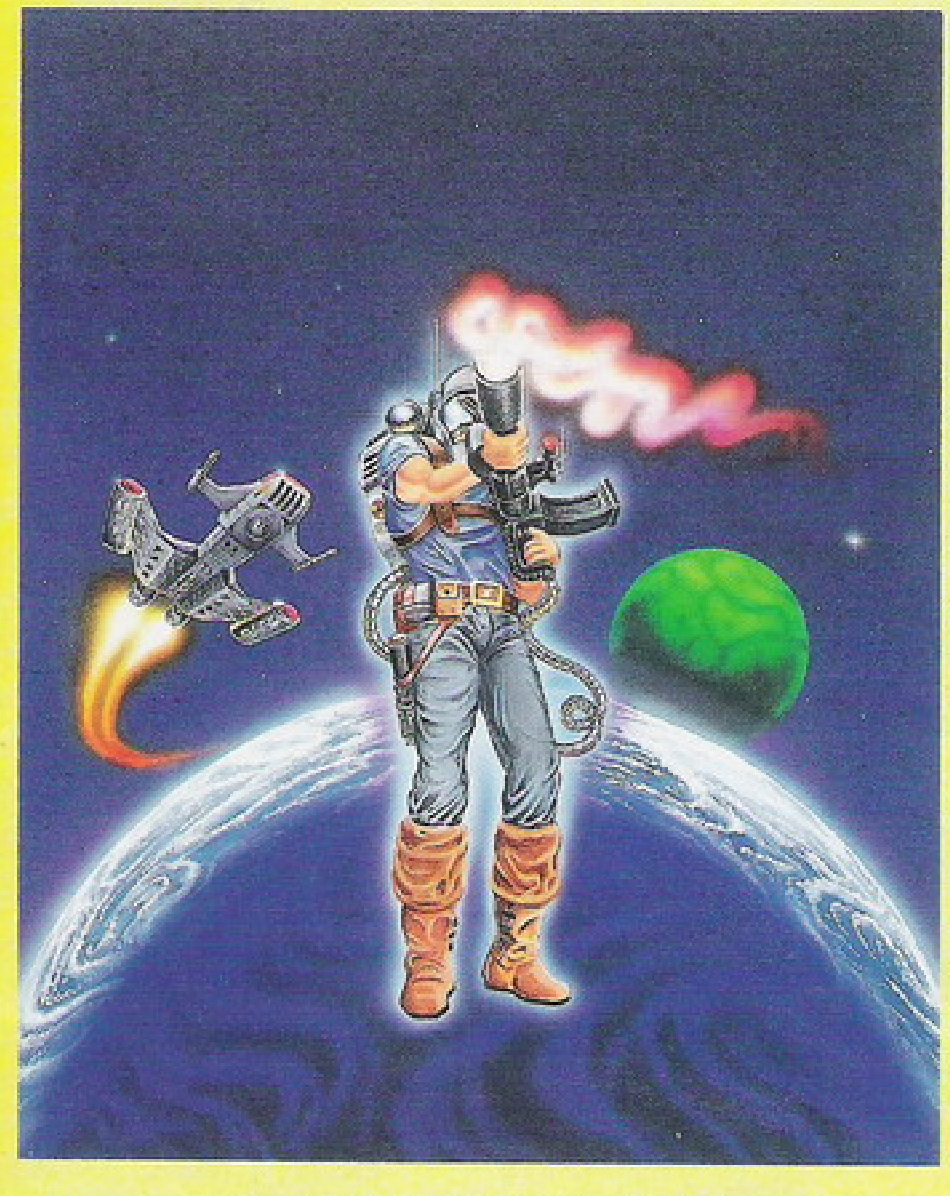
ORIGIN™

強片預告

天際寒星

義無反顧

PLANET'S EDGE



千萬年也難遇的宇宙奇事！
偌大的地球竟硬生生的從銀河系裡消失？
到底是怎麼一回事？
身爲冒險小組一員的你在夥伴的幫助下，
必須解開這個奇怪的”地球消失事件”，
救回人類的母星！

探險
走訪銀河系數十個行星，與不同種族的行星居民打交道。

挑戰
運用先進武器科技對抗武力更强的太空掠奪者。

解謎
一謎題多解法！

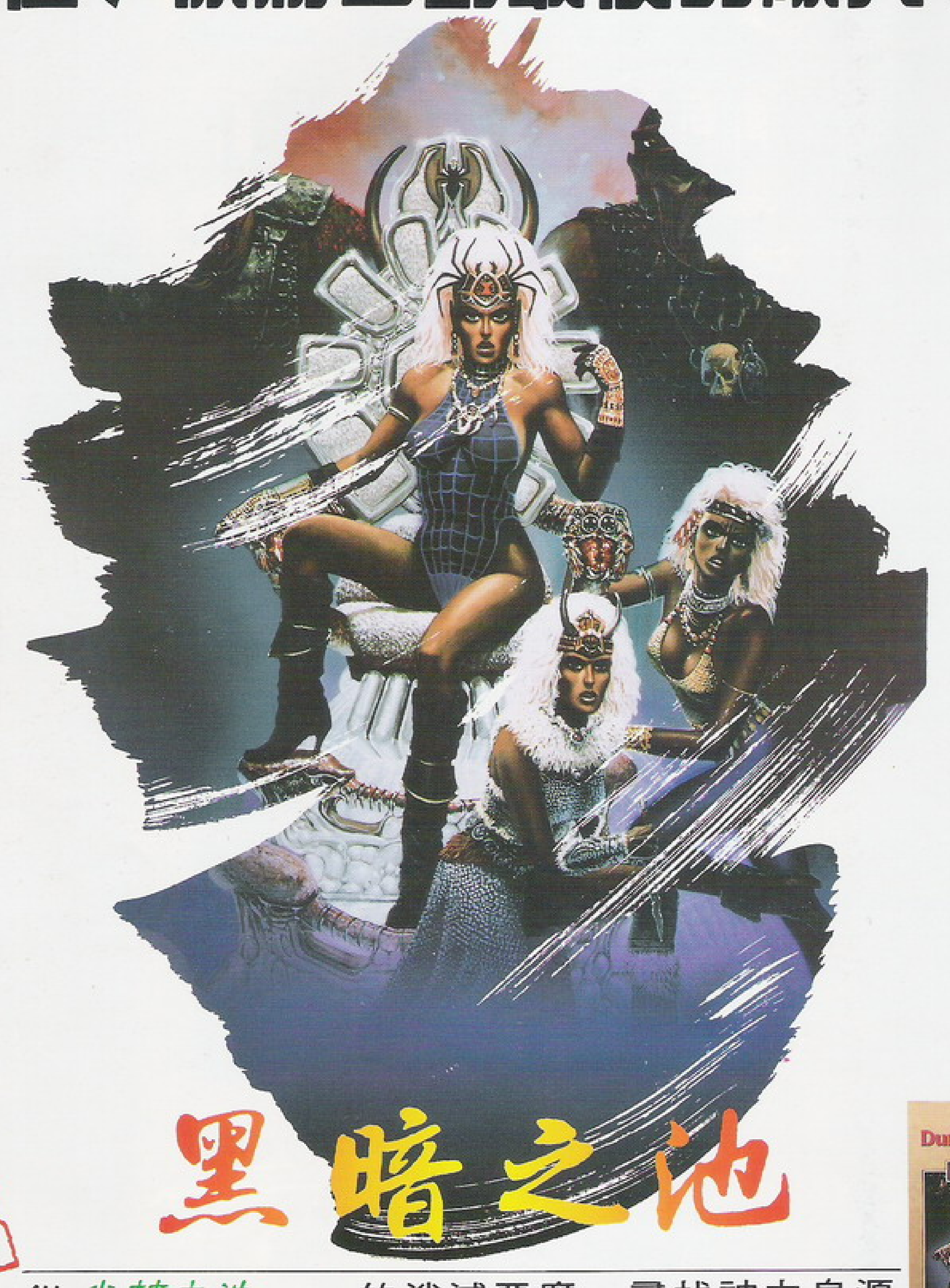
一段精彩的太空冒險即將

隆重推出



「被遺忘王國」系列最後一章即將由你寫下完結篇

現在！你將面對最後的敵人！



黑暗之池

強片預告

從 光芒之池………的消滅惡魔、尋找神力泉源

青色枷的詛咒………中的去除邪魔印記

到 銀色匕首之謎………裡的探勘古怪礦坑

月之海沿岸的邪惡勢力一直是冒險英雄們的頭號大敵

不管你是否曾經歷這一路的長期征戰　本遊戲都值得珍藏

◎可由銀色匕首之謎將人物屬性傳送過來

楚漢之爭（二）

民國八十一年中文戰略遊戲的大起大落　將由名程式設計師陳則孝一手撰寫

繼口碑極佳的楚漢之爭、三國演義、俠影記之後呈現給您最好的－－楚漢之爭２

漢王劉邦在幾經波折後流放至偏地漢中，面對幾乎已將中國大半江山控制在手的楚霸王項羽，大勢似已抵定！他會放棄一統天下的雄心嗎？最後的霸主將落在誰家？

玩者在遊戲中操縱孤立無援的的漢軍，以薄弱兵力與項羽軍隊展開背水一戰！您有把握絕處逢生並將分崩離析的中原沃土歸於掌握當中？



* 全中國皆爲戰場，同時作戰。
* 細部戰採分類兵制，共有步、馬、弓、槍四類兵種。
* 地圖以立體視角方式表現。
* 以開啓式視窗系統及細緻圖形指令操作，簡單方便。
* 數位化語音效果及絕妙音效。
* 遊戲中附贈彩色捲簾海報！
* 一開遊戲驚喜就來！內附贈彩色螢幕優待折價卡，助您電腦早日升級。

強片預告









詳細情形請參考本期雜誌封面裏廣告！



P-38　閃電式戰鬥機

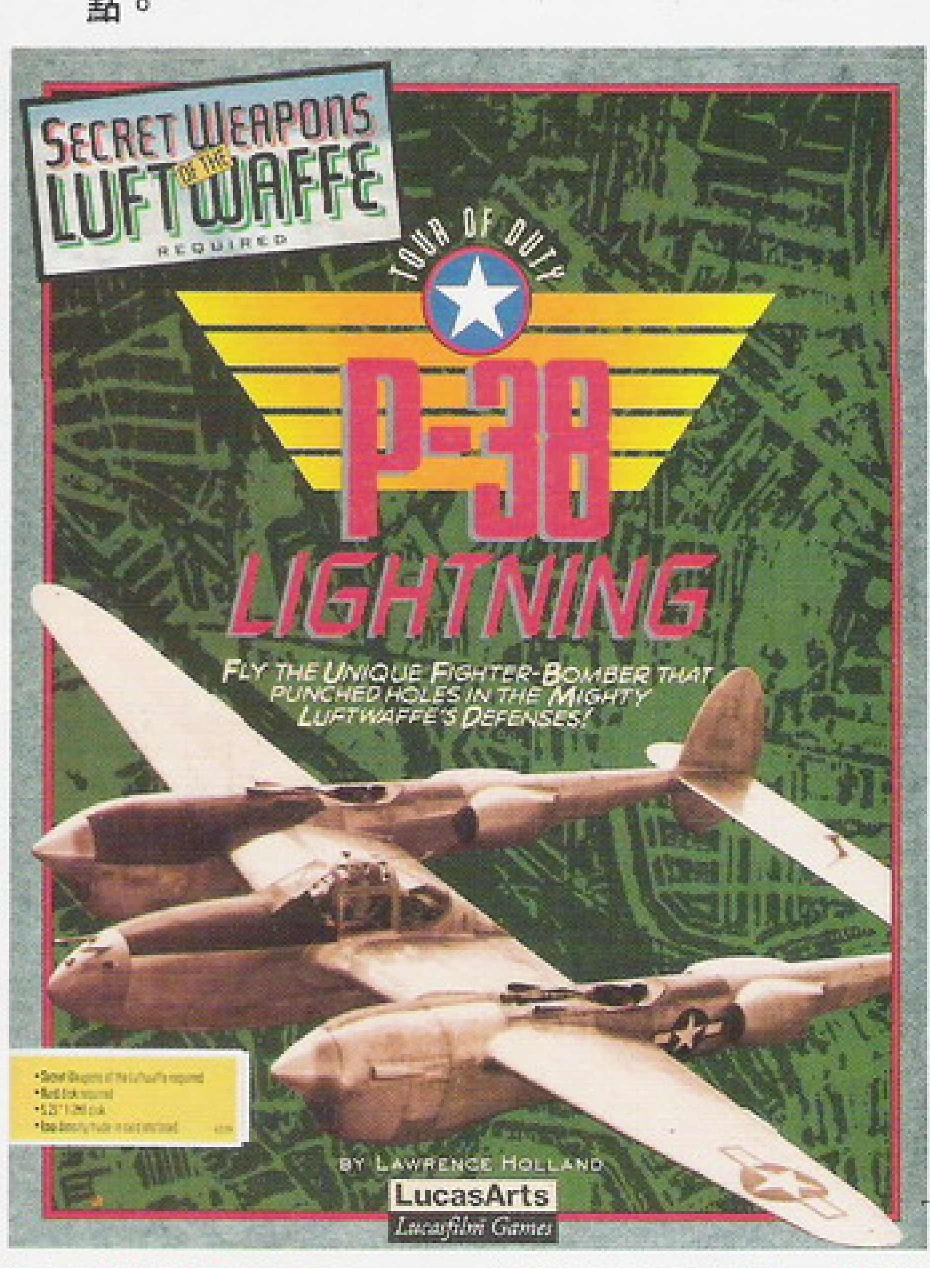
1943年4月18日，日本聯合艦隊指揮官山本五十六搭乘軍機巡視前線，遭遇16架P-38戰機襲擊，山本座機遭到擊落，一代名將就此魂歸恨離天……

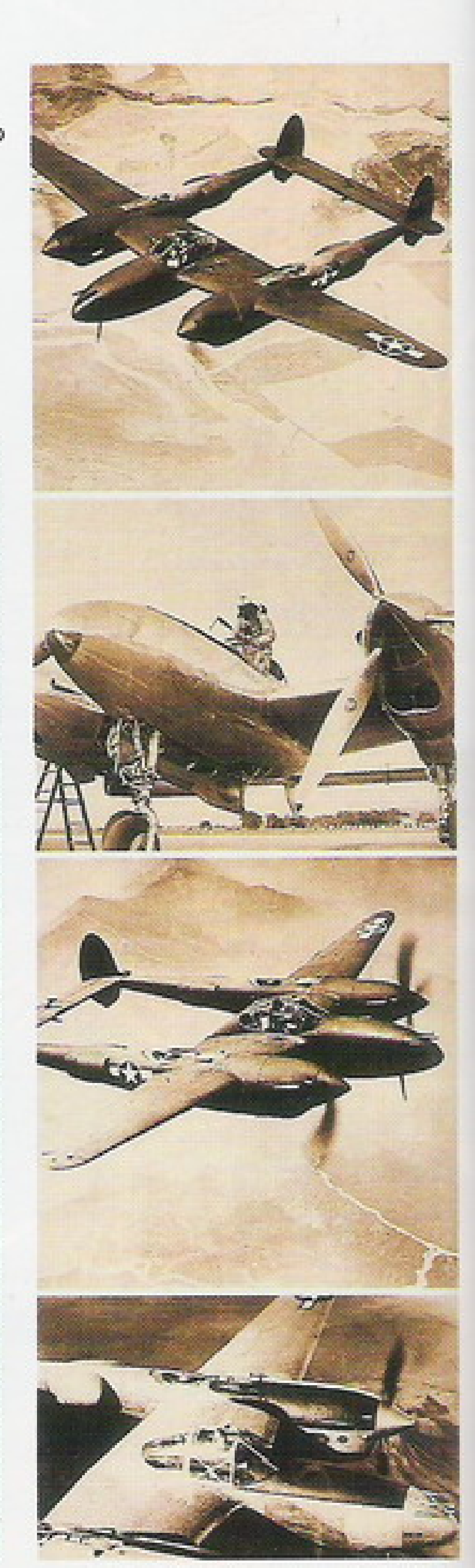
P-38，被德軍稱爲叉尾惡魔，日軍稱其爲雙胴惡魔！特殊的雙機身，雙發動機設計，機上配備四具機槍及一門20mm機砲，有著高續航力，速度快的特性，火力強大、彈著點集中，被擊中戰機必死無疑……

納粹飛行秘史資料片

遊戲特色：

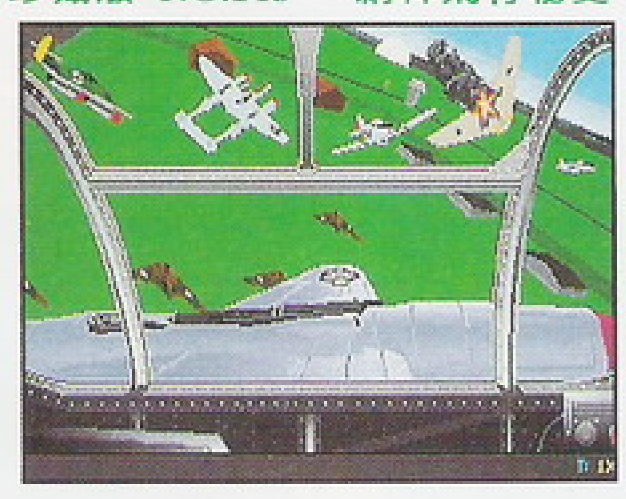
- 爬升快、航程長、載彈量大，完全模擬P-38特性。
- 歷史任務按照美軍第八航空隊與德軍遭遇眞實情況設計。
- 可由外加任務中以德軍飛行員角度反觀P-38優缺點。

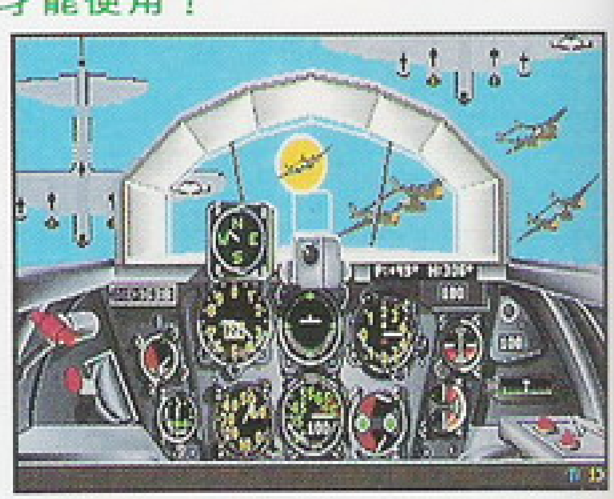




※必須配合珍藏版 NO.149 "納粹飛行秘史"才能使用！





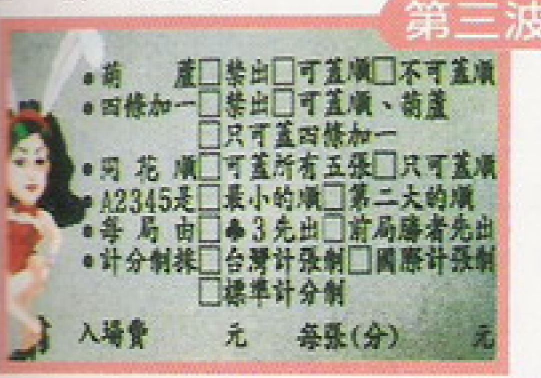


奇人黑桃 2

「步步高昇」又名「大老二」，是一種十分流行的撲克牌遊戲。而奇人黑桃 2 的遊戲規則除了提供「臺灣計張制」、「國際計張制」和「標準計分制」外，更可依各人習慣自行修改，非常方便，另外還有「黑桃 2 祕技」，等待你親身體驗，配上節奏明快的音樂和全中文的顯示介面，是眞正屬於你的遊戲。

機　種：IBM PC XT ／ AT
音　效：PC 喇叭／ Ad Lib ／聲霸卡
顯　示：MGA／CGA／VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：博弈
記憶體：640k
保　護：密碼
售　價：380 元

第三波



拯救鯨魚王
ECO Quest

可愛的亞當與他的海豚朋友一起到海底王國冒險，他幫海底居民解決好多困難，還替他們救了保衛王國的鯨魚王，一路上好艱險，又發生了許多物競天擇與人類造成的戮害，亞當都必須一一克服！故事題材非常清新、不落俗套，人物與動物之間對話也字字珠璣，以純眞健康的方式傳達環境保護的概念，適合全家大小一起玩。

音　效：PC 喇叭／ Ad Lib ／聲霸卡／ MT－32 ／ CM－32
機　種：IBM PC AT（需硬碟）
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險
記憶體：640K
保　護：密碼
售　價：460 元

軟體世界





波斯灣風雲
Fighter Command

波斯灣的情勢日趨緊張，大戰一觸即發！身為某國的空軍指揮官，你不僅要逐退來犯的敵機，更要深入敵軍，摧毀敵方的空中武力，達成稱霸中東的最終目的。遊戲中共有28種場景變化，範圍包含波灣和整個中東，並有各種最先進的武器供你使用，你也可以扮演格達費、海珊等一代梟雄指揮大軍攻城略地。喜歡縱橫沙場的朋友，你還猶豫什麼？

機　種：IBM PC AT ／ XT.TANDY
音　效：AD Lib
顯　示：EGA／VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：戰略
記憶體：640K
保　護：無
售　價：340 元

立東



猴島小英雄2　里察克復仇
Monkey Island 2

鬼船長里察克復活了，他要找蓋布拉許報仇，蓋必須找到傳說中的"大驚奇"寶藏，才能避開里察克那老無賴。於是老是出槌、糗事做盡的蓋又得開始冒險了，他能成功逃離鬼船長的追魂索命嗎？這一次你的大門牙會不會不小心笑掉了呢？

機　種：IBM PC AT（需硬碟）
音　效：PC 喇叭／ Ad Lib ／聲霸卡／ MT-32
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
顯　示：VGA
類　型：冒險
記憶體：640K
保　護：密碼
售　價：460 元

軟體世界





地下創世紀：冥河深淵
Underworld

在夢中，你被一名神祕老人送到了Britannia，正搞不清楚狀況時，就被人誣陷爲綁架幫兇之一。原來男爵的美麗女兒被綁走了，他遷怒於你，決定將你丟入一座陰森恐怖的地下城……，你能活下去嗎？你能救回男爵女兒，重拾聖者的威名嗎？

機　種：IBM PC 386SX以上機種（需硬碟及EMS）
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：角色扮演
記憶體：2MB
保　護：密碼
售　價：500元

軟體世界



異形軍團
Xenocide

邪惡的札諾摩人已經佔領了環繞你星球的三個衛星，你可愛的家園正面臨空前的浩劫，許許多多的居民慘遭屠殺，成爲札諾摩人桌上的佳餚！你是雅及尼亞和瑟雅星球的唯一希望。爲了拯救萬民於水之中，你必須踏上三個完全不同的星球，突破十二道困難的關卡，以最快的速度和敏捷的反應力，以及最佳的戰略，掃蕩所有的邪惡生物。三種顯示模示（3D、側視、俯視）和高解析度的圖畫是本遊戲的最大特色，趕快帶上裝備，準備出發了！

音　效：PC喇叭／Ad Lib／聲霸卡
機　種：IBM PC XT／AT
顯　示：EGA／VGA／MGA
操　作：鍵盤／搖桿
售　價：340元
記憶體：512K
保　護：密碼
類　型：動作

第三波





遊戲衛星台

戰國群英
Samurai-The Way of The Warrior

時空轉移到16世紀日本的本洲，你化身爲擁有數個城池的一位「大名」——當世的豪傑，如何統御部屬、發展軍力。在這烽煙四起的戰國時代中一展身手就看你的了。

機　種：IBM PC XT／AT
音　效：PC喇叭／Ad Lib
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：戰略
記憶體：640K
顯　示：EGA／VGA
保　護：無
售　價：320元

立東

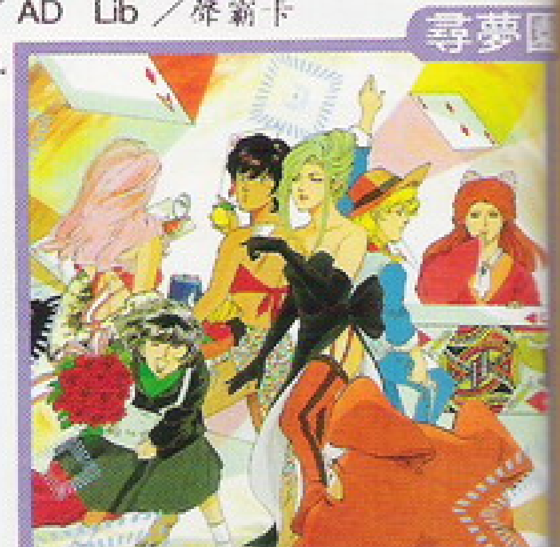


羅宋杜鵑窩

喜歡玩「十三張」的朋友們，歡迎光臨羅宋杜鵑窩！您自認是個中聖手，想找人好好較量一下嗎？或者你常因技術太「遜」，找不到適當的牌搭子而苦惱嗎？沒關係！這裏有適合各階層牌迷玩的遊戲，而把關的眾家美女們的牌技也不是蓋的喔！包你玩得血脈賁張，大呼過癮！

機　種：IBM PC AT（需硬碟）
音　效：PC喇叭／AD Lib／聲霸卡
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：博弈
記憶體：640K
顯　示：VGA
保　護：密碼
售　價：380元

尋夢園







道聽塗說

駐美特派員／亞佛列德

自從戰情室的專欄推出以來，筆者收到許多讀者的回信，對戰情室的內容褒貶各半。有讀者對提供內幕消息提出質疑，更有人懷疑筆者是做情報工作的？要不然爲什麼連專欄的名稱都帶有戰略意味。其實，筆者和大部份的玩家一樣，對電腦遊戲有份執著的熱愛，自然會想把知道的、有價值的消息，忠實的呈現給和筆者有相同情感的人。

有鑑於此，筆者徵求主編的同意，將此專欄改爲道聽塗說集，一者減輕戰鬥的意味；再者，藉此廣徵各路英雄好漢提筆相贊，讓這個專欄提供的消息層面更多樣化，資料也更豐富。

話說美國遊戲市場最近發生的大事有三件：第一是遊戲設計家年會，第二是美國軟體出版協會（ SPA ）年度傑出作品揭曉，還有五月底在芝加哥舉行的消費者電子展。

遊戲設計家年會（CDGC）是遊戲製作人一年一度大拜拜。來自各家公司頂尖的設計師，透過爲期四天的專題演講和交流座談，將個人的設計經驗和與會的代表分享。今年**文明霸業**的設計人之一米勒（Sid meier）精闢的演說吸引了爆滿的聽眾。**模擬城市**的設計師懷特（ Will Wright ）也提出他對模擬遊戲獨到的見解。

與會的六百人當中，還有少數來自歐洲和日本的設計師參加盛會。筆者在會議中摘錄了許多演講摘要，以後再陸續向國內的讀者介紹。國內剛起步的軟體設計工業，急需要業者的集思廣益，在良性競爭下通力合作，才是提昇國內遊戲製作水準的良策。

關於美國軟體出版協會組織，是一個爲保護智慧財產權而設立的半官方機構。智冠科技公司因代理多家美國遊戲產品，而成爲該協會的海外會員之一。該協會爲鼓勵優良產品之出版，特別設製了一個類似奧斯卡金像獎的頭銜來鼓勵具有優秀創意的遊戲作品，在休閒軟體行業中頗具有公信力。像早期**國王傳奇**、**模擬城市**都是榜上有名、叫好又叫座的產品。

該獎分商業、教育和休閒三大類評選。今年休閒軟體類中，最佳智育遊戲是百戰小旅鼠（ L-emmings ）得獎；最佳冒險遊戲由**火星大懸案**（ Martin memor-andum ）奪魁；最佳策略遊戲是**文明霸業**（Civilization）；最佳模擬遊戲是模擬螞蟻（ SimAnt ），同時該遊戲還得到最佳教育工具獎。而**納粹飛行秘史**和**文明霸業**榮獲最佳消費者評鑑獎。出版**火星大懸案**的Access公司還以**名流高爾夫**（ Links ）得到最佳運動類遊戲獎。最後，**文明霸業**和百戰小旅鼠雙雙獲得年度最佳遊戲大獎。

縱觀這次評選，**文明霸業**、百戰小旅鼠和模擬螞蟻是年度競賽裡的大贏家，分別擁有多項大獎頭銜。經過一年的征戰，玩過那麼多遊戲，讀者對這項評選的結果是不是有不同的意見？還是會爲**魔法門III**叫屈？

芝加哥電子展（ CES ）由來已久，也是每年軟體公司的一大盛事。Origin的**Strike Commander**已經擺出來展覽兩年了，設計人Chirist Roberts宣布年底一定可以上市。EA到底還要不要發行上帝也抓狂 II （ Populas II ）？這些都是這次消費者電子展流傳的話題。我們將另闢專文介紹這次的遊戲大展，請讀者拭目以待。下月再見！



納粹飛行祕史得獎報導

/Steve Liao

遊戲軟體界再傳捷報！在今年三月十八日到三月二十一日的「全美軟體發行人協會」（SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION，以下簡稱SPA）於美國華盛頓州西雅圖市召開的春季研討會中，由魯卡斯軟體遊戲公司所出品的納粹飛行祕史獲頒一九九一年優良軟體獎（1991 EXCELLENCE IN SOFTWARE“CRITICS-CHOICE” AWARD）。這是該公司自多年前參加SPA舉辦的評選會以來，第一個獲獎的遊戲。

「能夠因為納粹飛行祕史而獲得SPA頒贈這項殊榮，我們感到相當興奮！」魯卡斯公司的開發部經理凱利．福洛克表示：「這個獎，乃是由一群倍受尊崇的雜誌特約作家組成的委員會評選所產生的。以我的眼光來看，和軟體遊戲界的其他獎項相比，這個獎應該算是最具魅力的。」該遊戲的製作人賴瑞．荷蘭和他的工作伙伴們，在歷經超過十八個月的努力之後，完成了這套極佳的戰鬥模擬遊戲，卻仍舊無法滿足 PC 族的需要。現在SPA能夠肯定他的成就，這是一件令人欣慰的事情。

這次的選拔共有九位具有代表性的雜誌特約作家參與評審，先由SPA的所有委員們投票選出五個參與最後票選的遊戲，再由這九位評審投票決定「優良遊戲軟體獎」究竟獎落誰家。電腦遊戲世界雜誌的主編，同時也是參與評審的人員之一的魯塞爾．西柏表示：「納粹飛行祕史的特點在於嚴格的計分方式與設計精巧的任務編組方式。」

納粹飛行祕史精確而忠實地重現了二次大戰最後五年間美軍的戰鷹式戰鬥機與德軍的惡魔式噴射戰鬥機及火箭式戰鬥機精彩而慘烈的空戰實況。

魯卡斯遊戲軟體公司是魯卡斯藝術娛樂公司眾多的分公司之一，其總公司設在加州的聖洛斐爾市。魯卡斯藝術娛樂有限公司是一個經營多元化娛樂事業的公司，多年來一直為開發創新，具有教育價值且品質優良的娛樂而貢獻心力。它的作品由曾獲奧斯卡獎「最佳視覺效果」和「最佳音效設計」的電影，到電視廣告的設計、大型廣場的娛樂節目、電腦遊戲軟體的經營、音響系統的設計，以及多媒體教學系統等都有，真可說是包羅萬象，應有盡有。

綜合以上所述，納粹飛行祕史之所以能獲得SPA評審委員們的青睞，除了證明該遊戲製作人賴瑞．荷蘭的用心良苦外，更為戰鬥模擬遊戲開創了嶄新的紀元。電腦玩家已經不能滿足於純粹的打打殺殺或是表演飛行特技而已，身歷其境的參與感，或許更能為遊戲增添無窮的樂趣。

納粹飛行祕史另外幾個與眾不同的地方還包括：

1 具有多樣的任務種類，玩家們可視各人的功力深淺與需要自行設計任務；你可以和英軍結盟，為保衛英國而聯手對抗德軍；或是掩護在諾曼地登陸的盟軍部隊，粉碎德軍稱霸歐洲的美夢！

2 除了和敵軍進行面對面的肉搏戰外，你也可以擔任雙方的最高指揮官，將所有的戰局掌握手中，以最佳的戰略擊敗敵軍，正所謂「運籌於帷幄之中，決勝於千里之外。」

3 即使是初次接觸此類遊戲的生手也不必擔心，該遊戲擁有技術一流和最具耐心的教官，必可將你由飛行技術低劣的「菜鳥」訓練成為優秀的悍衛戰士。除此之外，另有各式各樣的飛機任君挑選，從威震歐陸戰場的P-51D 野馬式戰鬥機，到性能幾可與今日戰機比美的德國哥塔式229A戰鬥轟炸機都有，玩者可依任務需要和各人喜好選擇不同的戰機。

4 畫質細膩的影像和逼真的空戰實況，將可提高玩者們的興趣。

美國消費者電子展－强片特報

地點：芝加哥市McCormick展覽館

時間：1992年5／28日至5／31日

駐美特派員／亞佛列德

也許你曾經聽過芝加哥教父或是義大利黑手黨。也許你也玩過集中火力，打擊遊戲裏的黑社會老大艾爾·卡彭。但是你可能不知道在這座充滿傳奇人物的城市－芝加哥，每到初夏有一場世界性的消費者電子展。在過去的二十五年來，它帶給人類文明更進步的訊息。舉凡電子、電器、音響的各類消費性電子產品，這裏都會見到最新產品的發表會。當然，自從電視遊樂器誕生以來，這裏便成爲遊戲世界的選美大會。在交投熱絡和市場持續擴張的環境下，電子遊戲在會場中逐漸扮演了舉足輕重的角色。



今年，任天堂公司租下了全會場最大的展覽區。在七萬英呎的空間內，來自世界各地的遊戲廠商陳列了最新的遊戲訊息。電腦遊戲隨著電腦硬體的日新月異，在玩家心中逐漸形成另一股擋不住的誘惑。現在就讓筆者帶你走馬看花，預嚐各公司下半年度出品的新遊戲。

由於遊戲種類繁多，筆者概略將它們以類別來區分介紹。再者許多遊戲還沒有中文定名，所以筆者也不擅自將它們張冠李戴，而用英文原名（出品公司）來介紹各遊戲。希望對英文很感冒的玩家，要麻煩你多翻一下百科書鑑。

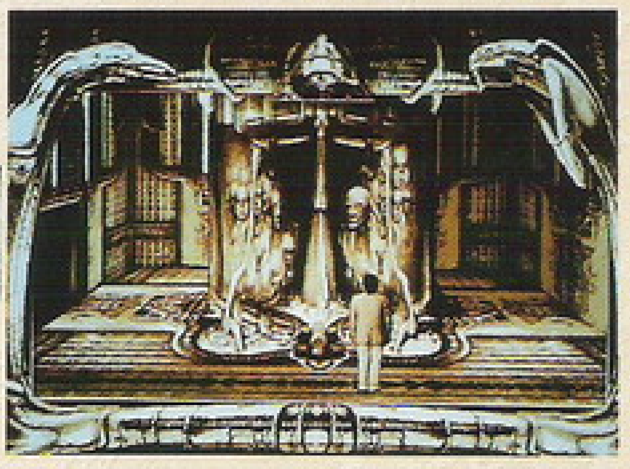
角色扮演類：

SHADOWLAND （DOMARK）

遊戲故事發生在上古時代的SHADOWLAND，你要率領十位隊員在五大地域裏冒險，目的要恢復宇宙和平。看似平凡的故事架構，但配合Photoscape系統製作背景畫面和Tasgue工具程式開發，遊戲的整體效果還算相當不錯。

黑暗之蟲（CYBERDREAMS）

第一眼看到這個遊戲，任何人都會被它精美而又閃爍著詭異氣氛的畫面所深深吸引，這一套結合「角色扮演」與「冒險」的科幻恐怖鉅作特別邀請瑞士的名科幻畫家Giger來設計遊戲畫面。起先Mr. Giger也不敢貿然答應在電腦畫面上作畫，



但一試之下，電腦繪圖的方便與強大的功能立刻深深吸引住Mr. Giger，他爲黑暗之蟲（DARKSESED）所設計繪製的畫面也將帶領電腦繪圖進入新的里程碑。黑暗之蟲並不只有妖異的畫面，它的故事也將玩家帶入一個驚悚恐怖的世界中。故事是科幻小說作家麥克·道爾在美麗的郊外購買了一棟維多利亞式的建築，但是在搬家途中卻有一股邪惡的力量迫使他進入睡夢中，到了「黑暗世界」才知道已經被選爲古老垂死的機械生命的寄生主，要如何逃離「黑暗世界」呢？而且據說黑暗之蟲在製作期間，工作人員也曾遭遇一些靈異的事情，有些工作人員無故撕傷自己的皮膚，



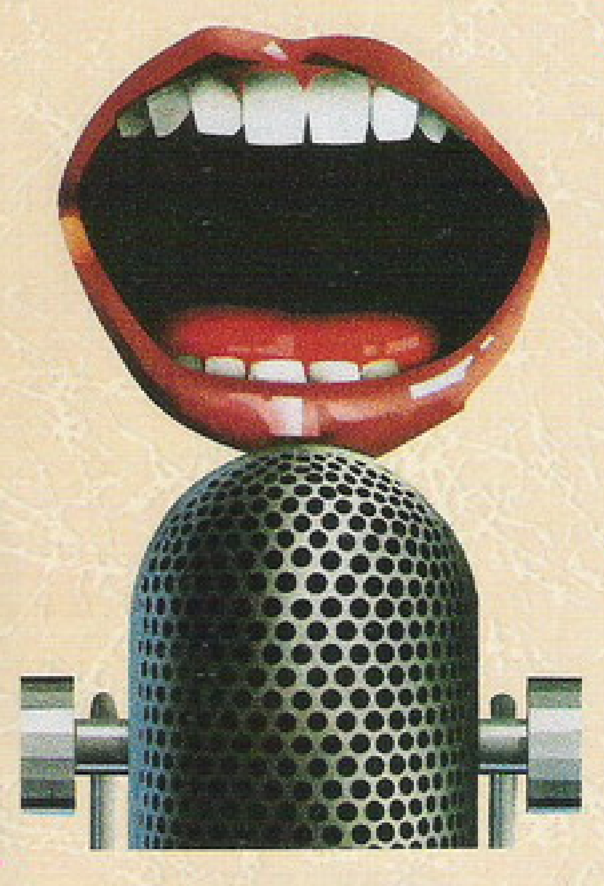
而傷口的形狀和遊戲中恐怖生物的肉體一模一樣；有些人則全身長滿水泡，你有勇氣接受黑暗之蟲的挑戰嗎？請密切注意電腦休閒世界新片報導！

ACCOLADE今年在會場也同樣的神氣逼人，「燃燒的野球III」將可以使用天生好手II的資料檔，此舉將為棒球迷們準備一個更眞實的模擬棒球世界。另外全世界家喻戶曉的卡通「史奴比與查理布朗」也將搬上電腦螢幕，小鋼琴家謝勒德和呆頭呆腦的奈勒斯將陪伴您渡過漫漫夏日。還有Accolade一向拿手的賽車模擬，在CES中展出了ROAD & TRACK



，這套F1賽車遊戲有錄影重播功能，車迷們可用此項功能矯正賽車時的錯誤。整個賽程也不再是晴空萬里，將會有下雨等讓車手視線不清的情況發生，車道也會打滑使得車況難以控制，請期待256 色的F1賽車！

一向與亞洲公司關係良好的EOA 也不落人後，他們預定將推出一套籃球運動遊戲，主角是空中飛人－邁可・喬登。它號稱將給全世界的籃球迷一個機會和心目中的偶像單挑。還有一款賽車遊戲：EOA公司依照去年與 Car and Driver雜誌所評選出來的超級跑車，再由其中精挑細選十部性能優越的名車，已知包括有保時捷 959 、豐田的 MR2 、法拉利 F40 和法拉利 1957 Testa Rossa 以及藍寶基尼Countach，看了以上數款跑車，是否已迫不及待要擁有他們了呢？別忘了上帝也抓狂II－奧林帕斯眾神之試煉（暫譯），上帝也抓狂II將年代設定在古希臘神話時代，玩家將扮演眾神之王－宙斯的其中一位神子，有32位神祇將攻擊你所庇佑的城市，保衛你的信徒與他們的城市將是你的當務之急。DP II Enhanced的更新版也已問世，EOA 公司可說在此次 CES 中斬獲頗大。



DARKLAND （Microprose）

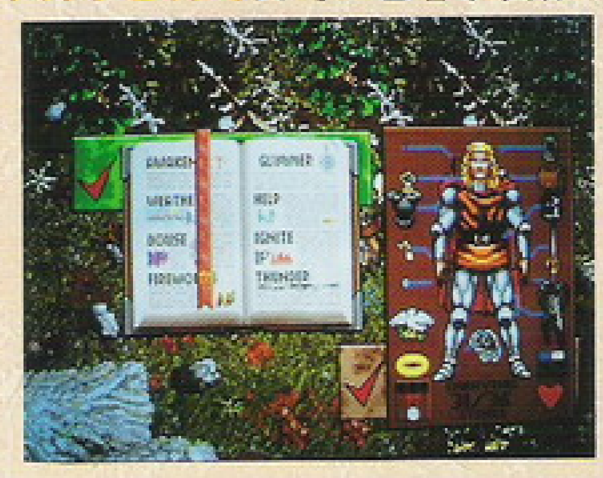
強調寫實 RPG 是該遊戲的特色。MicroProse向來以製作模擬遊戲出名，但設計 RPG 還頭一遭。負責該遊戲製作的設計師阿諾（Arnold）以前是設計坦克模擬的大師。這次採中古世紀的德國為背景，設計出一段眞人眞事的 RPG 故事。MicroProse公司出品遊戲向來對硬體要求比較高，這個遊戲自然也不例外，沒有 386 的玩家可能會失望。

Might & Magic-clouds of Xeen （New World Computing）

玩過魔法門III的玩家，對這個名字應該不會陌生。只不過這不是第四代的魔法門，而是該系列另一款新遊戲。依照設計人Jon Van Cangham的設計理念，是計畫將魔法門系列變成像AD&D系列那樣不分集數，但有一連串冒險故事的幻想世界。而這個遊戲，就是發生在一個叫Xeen 的大陸裏。遊戲介面和魔法門III相似，但語音和繪圖的部分加強很多，所佔硬碟空間相對地也加大許多。

UltimaVII Part2-The Serpent Isle （Origin）

剛完成創世紀VII的 Origin 公司，已著手製作



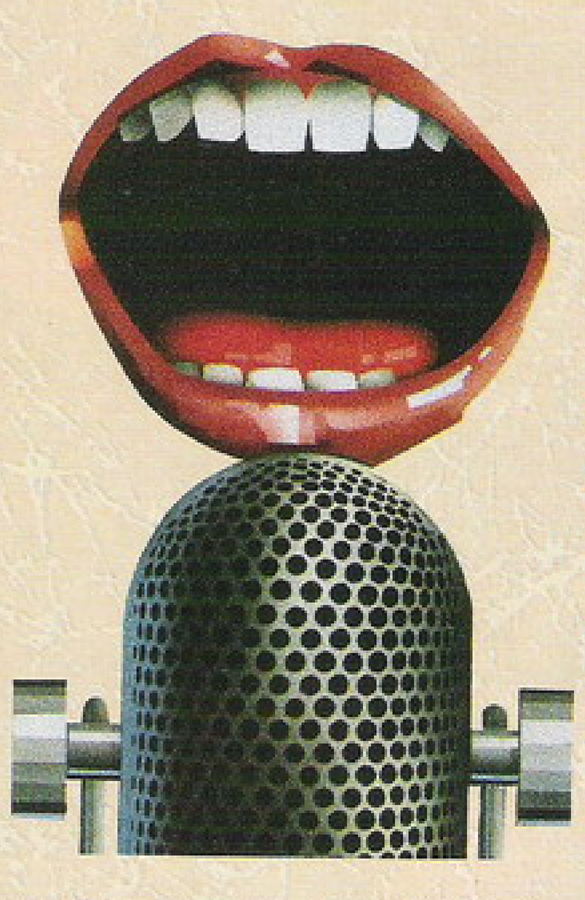
創世紀續篇，但不是創世紀VIII，而是創世紀VII的後半部。故事的發生地，要追溯到從第一代就曾聽說過，但從未造訪過的新大陸－The Lands Of Danger & Despair。故事大綱定為Britannia上不滿 Lord British 施行八大美德的人們，在巫師Retsam的號召下遷離了 Britannia 大陸，前往尋找傳說中的「危險與絕望大陸」，他們也成功的解出「巨蛇之柱」的秘密而抵達了這塊大陸，由於這塊大陸上的原住民留下了彎彎曲曲的象形文字，巫師Restam遂將此地命名為巨蛇之島「Serpent Isle」，並定居下來，直到此時巨蛇之島的名字才為人知曉。巨蛇之島上禁錮了混沌

之毒（Chaos Bone）的力量，守護者將如何一步步的實行他的陰謀呢？被混沌之毒破壞的秩序力量能夠恢復嗎？這是Lord British首次帶你到Britannia北方的冰天雪地去冒險。也是創世紀系列邁向第二個十年的紀念作。遊戲介面和創世紀VII類似，但許多新技術又有突破。硬體要求當然是386，但更建議用486。該遊戲詳細的發展狀況，我們會繼續作專題追蹤報導。

說到Origin的新軟體技術，只聞樓梯響，不見人下來的STRIKE COMMANDER也終於進入緊鑼密鼓的測試階段了，「陸空戰將」將時光推移到西元2000年，美國第二次經濟大恐慌發生，新世界秩序也以錢來代替一切，故事中的主角便成爲爲錢賣命的傭兵



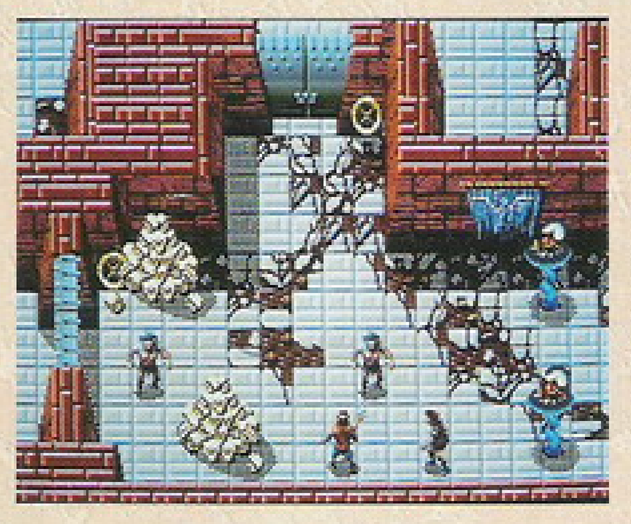
，帶領他的隊員在混亂的新世界中求生存。銀河飛將系列，陸空戰將的作者克利斯・羅伯茲宣稱又將陸空戰將的軟體技術向前推進了一大步，這代表玩家所需要的硬體也被限定得更嚴苛。例如在銀河飛將II中口碑不錯的「眞實太空系統」中所使用的位元圖（bitmapped），玩家將會看到更精美的圖形出現在陸空戰將，3D一模組也將比以前更加眞實，



只是玩家的荷包就得傷腦筋了。

DARKSUN：shatterlands（SSI）

在AD&D世界（龍與地下域系列）中光芒之池冒險系列接近尾聲之際，SSI繼續推出了AD&D中最受歡迎的另一篇冒險史詩－Dark Sun。有別於前期系列用Pascal語言詮釋故事，新的遊戲介面採用下拉式選單、視窗功能和滑鼠執行遊戲。這是SSI公司內部遊戲製作的新突破，這也是該公司計畫發行CD版的第一個遊戲，成就如何要看它的表現了。不過以AD&D系列受廣大讀者接受的層面來看，這個遊戲的推出是相當引人注目。



M（SSI）

科幻遊戲系列是SSI極力經營的方向之一，繼拯救地球系列（Buck Rogers）後，SSI推出了新系列科幻RPG-M。



有別於AD&D系列遊戲介面，M的設計採用Autodesk 3D CAD介面製作，強調用電影視覺效果來製作動畫。故事發生在Mosoon星球，主角率領四名隊員和一個機



械人執行星際探險任務。是目前推出新遊戲中，僅有的科幻類R-PG。

由於篇幅的關係，我們先介紹了下半年各公司發行的RPG類遊戲。下期將繼續介紹模擬、戰略、運動和視窗類的新遊戲，請關心遊戲動態的玩家不要錯過。

HiFi 魔奇音效卡 第二代

魔奇金霸卡

特色：

1. 完全相容於SOUND BLASTER 2.0 （聲霸卡 2.0） & ADLIB （魔奇音效卡一代）
2. 具備語音輸入 / 輸出。取樣頻率：輸入 22.05KHz 、輸出大於 44.1KHz
3. 語音輸入可以用麥克風。麥克風並兼具卡拉 OK 伴唱功能。
4. 語音 LINE IN 輸入端，可以直接由錄音機或ＣＤ輸入音樂、歌曲、語音...等資料，存入電腦中，輸出無雜訊、不失真。
5. 獨立的二組輸出，一組內含立體擴音線路（ 4W ），可直接外接喇叭。另一組LINE OUT 可配合立體高傳真音響，音質清淅穩定。
6. 內含 DIGITAL SURROUND （數位沙龍環繞音效）線路，不需另購。SURROUND 音效可使產生的音效更具真實感、震撼力。
7. 內含 IBM PC 喇叭混音(MIXER)輸入端，可以將原本由 PC 喇叭所產生的特殊音效、真實語音(REAL SOUND)經由音效卡輸出。
8. 完整的中文使用手冊，及附贈各種支援軟體。
   - ◇ DOS UTILITY FOR MULTIMEDIA APPLICATION (DOS 應用程式集）
   - ◇ WINDOWS JUKE BOX （在 WINDOWS 下使用的點唱機）
   - ◇ E-Z COMPOSER （超級作曲家）
   - ◇ VOICE EDITOR （語音編輯者）
   - ◇ SOUND MANAGER （音效管理大師，錄放音程式）
   - ◇ POP-UP TONE （背景音樂演奏程式）
   - ◇ MT-32 INSTRUMENT SIMULATOR (ROLAND MT-32音色模擬程式）
   - ◇ PROGRAMMING LIBRARY FOR C, CLIPPER & QUICK BASIC LANGUAGE （函數庫）
9. 內含 MIDI 輸入 / 輸出界面，和 MPU - 401 UART,SOUND BLASTER VAPI 相容。
10. 可以利用 FM 音源模擬MT-32音源，並可使用 MIDI 相關軟體。SOUND BLASTER 並無此功能
    - ★ MASTER TRACKS PRO (TRACKS、MT、MTPRO)
    - ★ SEQUERCER PLUS GOLD (JUNIOR、SENIOR、GOLD)
    - ★ CAKLWALK (APPRENTICE、PRO、4.0)
    - ★ CAKELIVE
    - ★ PLAY IT BY EAR
    - ★ MIDI TOOLS
    - ★ DIGITAL MIDI TOOLS
    - ★ DYNA DUET
    - ★ MUSIC PRINT PLUS
    - ★ BAND IN A BOX
    - ★ BALLADE
    - ★ ENCORE
11. 任何音效卡最重要的還是要有軟體支援，除了可以使用 ADLIB & SOUND BLASTER 原有的軟體外，<<軟體世界>> <<電腦休閒世界>>所出品的遊戲軟體將全力支援，不怕沒有軟體可用，使用者更有保障，這是其他雜牌音效卡無法提供的保證。
12. 自行開發設計，功能卓越。非市面上其他仿冒品所能比擬。
13. 最重要的一點也是您最關心的一點：絕對是令您意想不到的價格，人人買的起。

特別注意：

目前已經有許多GAME軟體支援魔奇音效卡II的語音功能，如：俠影記、魔法門III中文版、銀河飛將 II、創世紀７....等。而且有愈來愈多的GAME將支援。如果你目前還是使用第一代的魔奇音效卡，或是你根本沒有任何音效卡，即將上市的 ..... 魔奇音效卡II ..... 你一定不要錯過，看緊您的荷包，心動不如暫停行動。

密切注意魔奇音效卡II上市消息

魔奇音效卡 2 魔奇金霸卡

抓住心靈的感覺

生活的形式需要不同的感覺
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡的前衛享受、
震撼音色，塑造個人獨立的品味空間
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋

舊換新

新卡上市期間二個內，實施舊卡換新卡活動，只要將魔奇音效卡Ⅰ，連同保證書，拿至經銷商處購買魔奇金霸卡，即可折價500元，給老顧客的新回饋。

笑開懷

自6月1日起徵收各路英雄的笑話，延聘專業音樂工作室錄製「笑話磁片」。絕無僅有的錄音磁片爆笑集讓你聽開懷、笑破皮，卻不再額外付費，只贈不賣。

靜享受

新卡上市期間三個月內，實施100台無線耳機大抽獎，不但可收聽音效卡音樂，還可當收音機使用，完全的個人空間享受，絕對不擾鄰。

現錄音

產品內贈麥克風乙只，可現錄音現播放，清晰的語音輸出入，滿足自我的表現，還可當卡拉OK演唱哦！

聽分明

精心製作的操作說明磁片，用聲音告訴你簡易的使用須知，讓你在最短的時間內學會使用魔奇金霸卡，免除你閱讀說明書的煩惱。

如果你要提供笑話 現在還來得及

請註明姓名、地址及連絡電話，將笑話以書寫或錄音帶方式，寄至高雄郵政28－34號信箱收。一經採用，我們會將獎品奉上。

笑話字數不限，體裁不拘，葷素自理。

提早行動，優先享受
魔奇音效卡II－－魔奇金霸卡
匠心獨具　品味卓然

遊戲工場・匠心獨運







隋唐交替之際；群雄四起

楊廣、宇文化及；
李世民、風塵三俠：李靖、紅拂女、虯髯客；
福將程咬金、尉遲恭、秦叔寶，
十三太保少年英豪：李元霸、裴元慶…

這些英雄豪傑即將在漢堂舞台上
神龍活現地演出全本的……

隋唐群雄傳



TINY工作室・年度鉅作

天外劍聖錄

劍映冷月飛寒芒，
氣充烈陽貫九霄，
天外謫仙終不歸，
人间長存劍聖名。

黃啓禎、葉明璋由RPG（角色扮演）
專欄作家，踏入RPG遊戲製作領域
的第一部大作，
帶你神遊古中國的劍俠浪漫傳奇……

遊戲工場・深情製作

歡樂……：

漫漫暑假裏，你打算做些什麼消遣呢？
寫暑假作業！？別逗了！
跟咱們月治高中的女同學一起去渡假吧！

懸疑……：

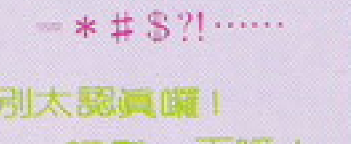
出發前夕，你的死黨—眞吾却意外死亡，
而你正在追求的房東女兒—淳美
被警方指爲最大嫌犯！機會來了！

刺激……：

你如何在一週的時限內找出眞凶，
替心上人洗脱罪嫌，贏得美人芳心呢？

〔Sin（偵探）+爆笑〕^{2} × √邏輯/Log（出槌）
=＊＃＄?!……

別太認眞囉！
輕鬆一下嘛！





遊戲工場・清涼製作

漢 堂 鉅 獻

TEL：(07) 3356474　　郵政信箱：高雄市郵政36-089號信箱



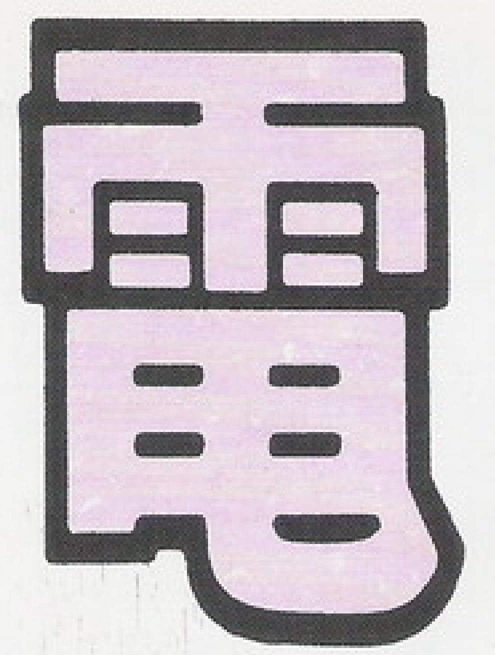
感謝發燒友搶購魔法門三攻略單行本，本社應讀者要求，一個月內緊急再版兩次！

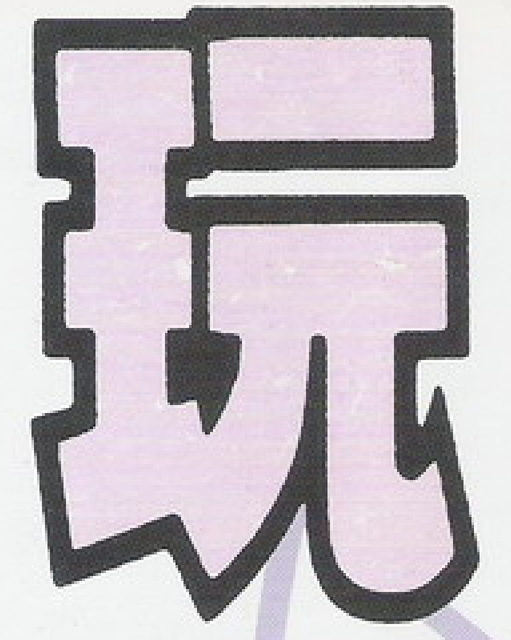
31顆究力神珠到底在那裏？
古代金字塔藏了什麼秘密？
柯拉克和席爾頓有什麼恩怨呢？
所有問題的解答都在
軟體世界出版的，
魔法門III完全攻略裏面！

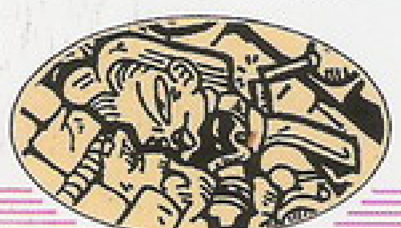


精彩目錄介紹

十位傭兵資料大公開 ● 31顆究力神珠詳細座標
秘密物品用途大剖析 ● 有您不能不看的秘笈總訣
還有……………………………

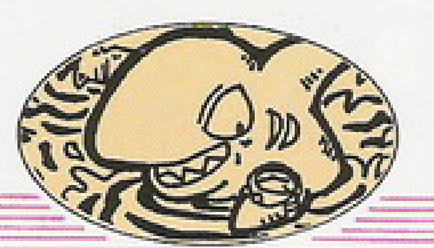




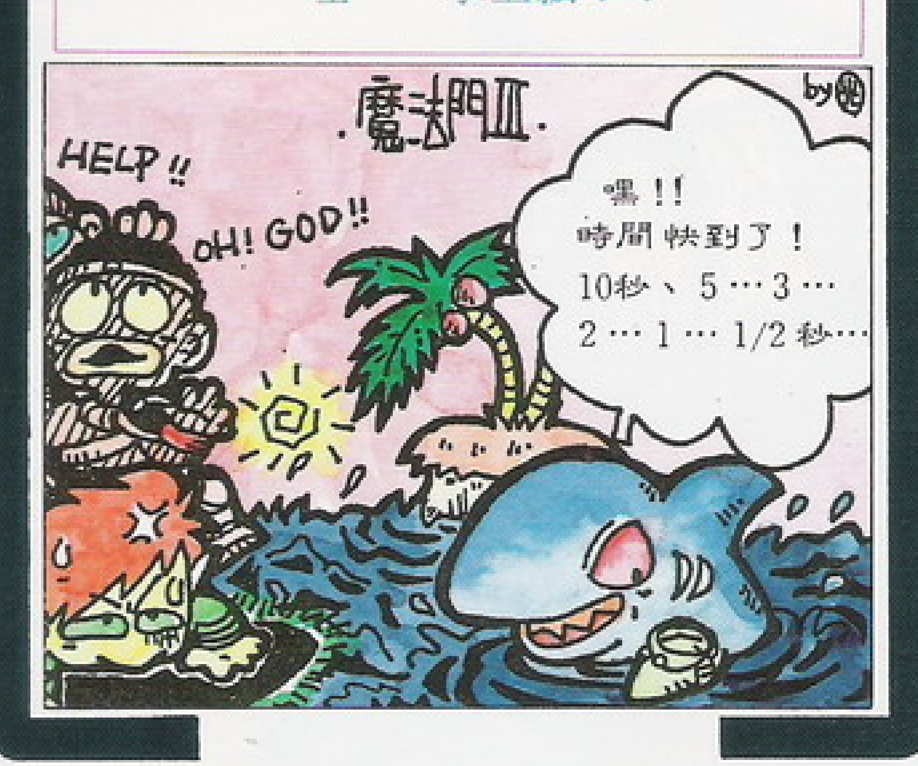


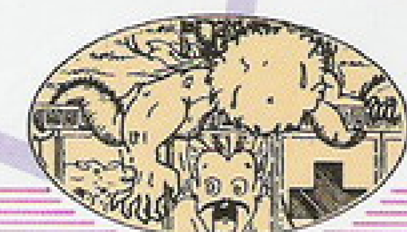
購買了跳躍術之後，面對障礙物我再也不用擔心了！！



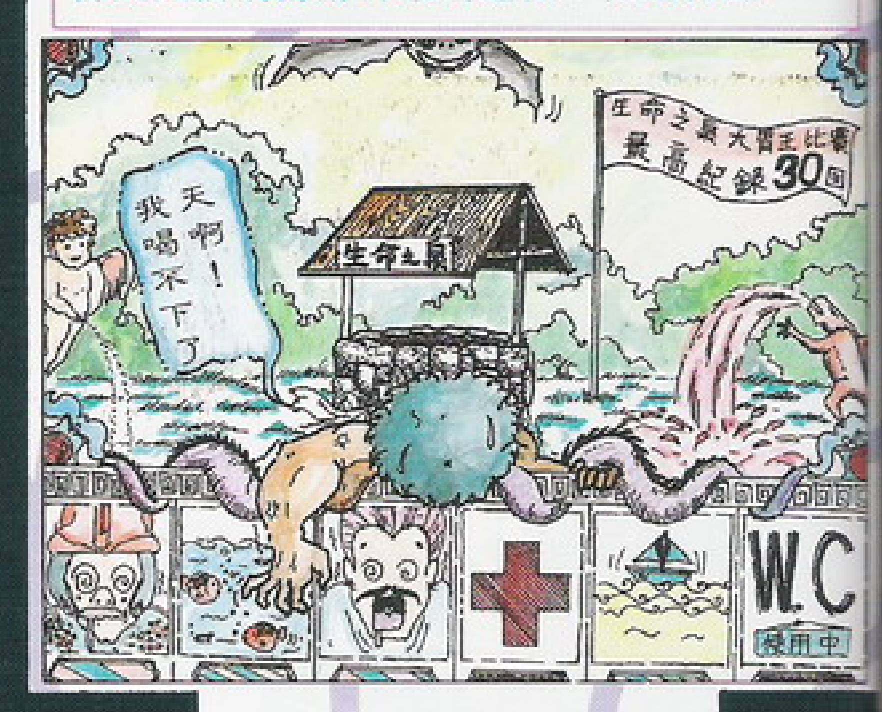


哇……水上飄！！





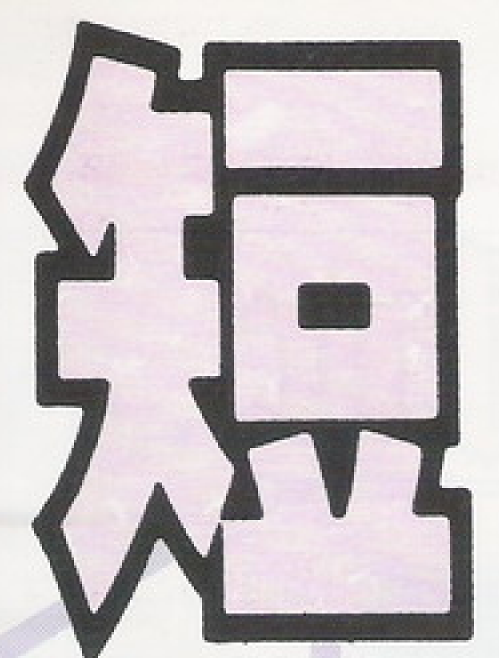
當級數太高時，爲了補充生命力，這一群人又浩浩蕩蕩的來到這裡，但這次卻……

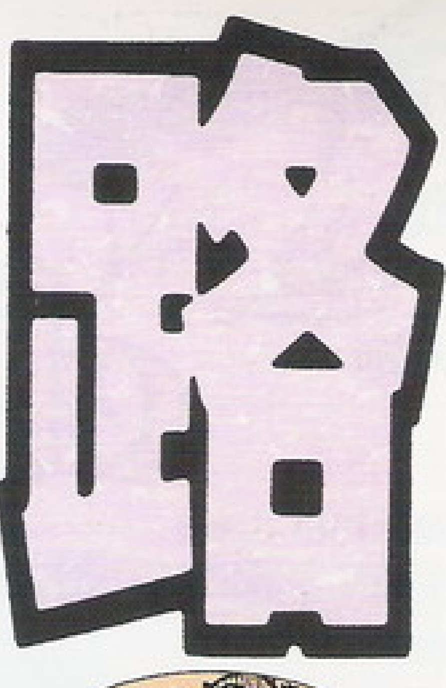




萊里在教堂前遇見一位暴露者，本來不以爲意到，不料……。

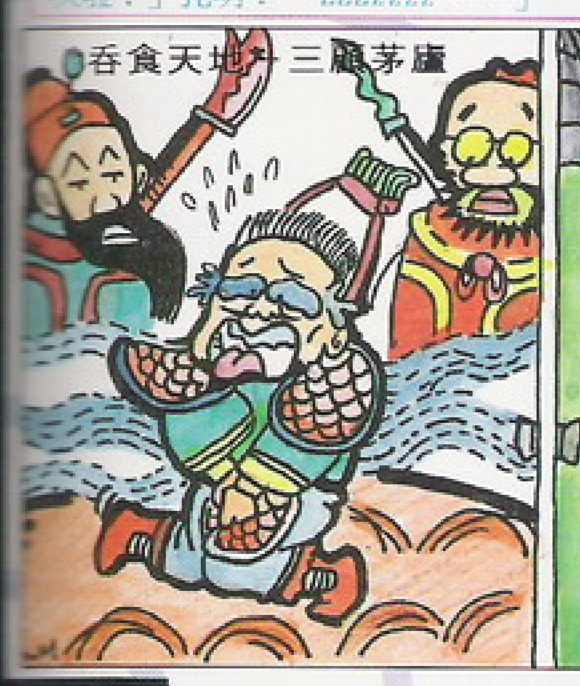


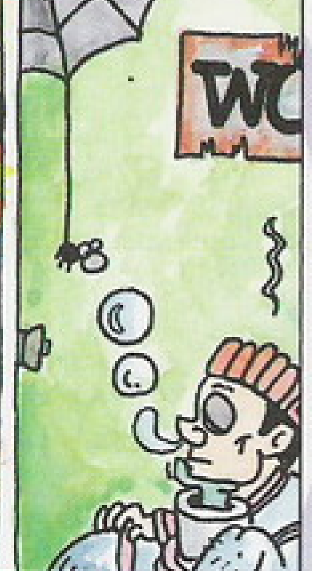






劉備：「死『臥龍』，我憋不住啦！」關羽：「大哥最近應酬過多、腸胃不適！」張飛：「已經來三次啦！」孔明：「ZZZzzzz……」







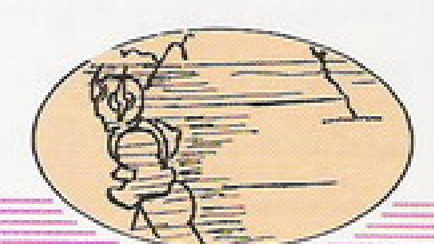
話說在金字塔中有會使人老化的水晶球，而她突發奇想解決了煩惱！！



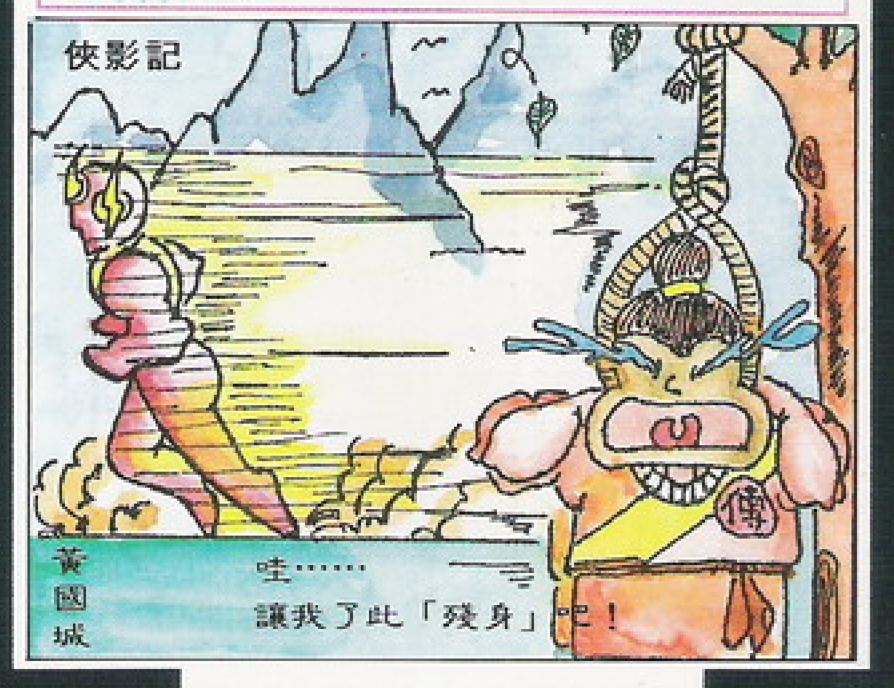


吞食天地中，大部份的寶物都是在井中找到，而這口井的寶物也未免太……





自從傅劍寒用輕功——俠影步，勝了蝙蝠王之後，聲名遠播，但是直到「他」的出現，情形就變了……

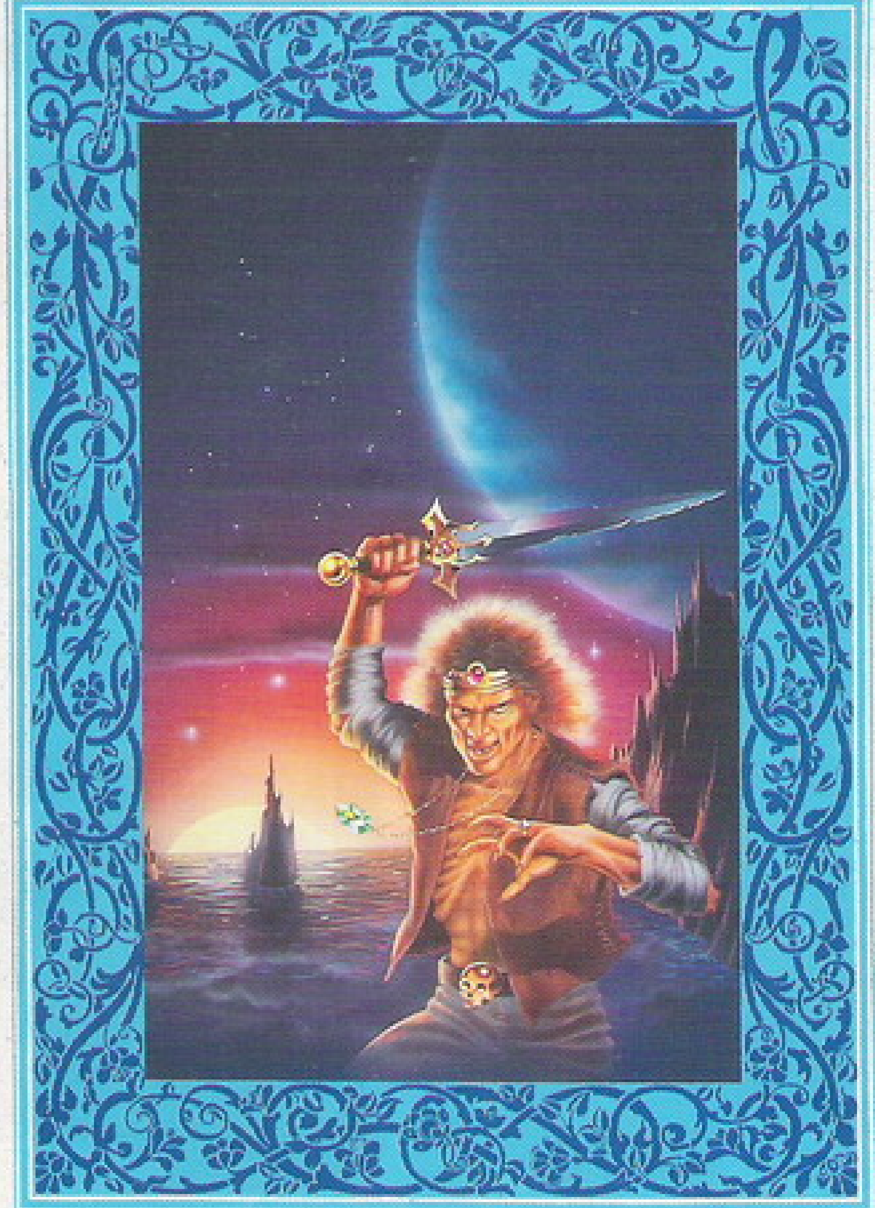


魔法門III 天下無敵修改法

/ 傷逝者

雖然魔法門III不算是個太難的遊戲，但還是有很多人沒辦法上手。不要緊，現在你們看了這篇修改法之後，降妖除魔就如同斬瓜切菜一樣囉！趕快把PCTOOLS找出來吧！

雖然下面附了一大堆表，不過應該不難看懂，唯一需要加以解釋的大概只有物品的修改了，這一代的物品資料是採組合式的，你可以經由改變各種組合的方式來創造出你所想要的物品。假如你現在覺得肯南爵士的防禦力太低了，想要做一件「灼熱不死神恩浩蕩黑曜石鎧冑」來給他穿，只要先找到他的資料起始位置，然後向後數到第144 Byte，把數值修改成3F，第163 Byte改成08，第182 Byte改成16，第201 Byte改成33，第220 Byte改成29，第239 Byte改成4A，全部改好以後，你再進入遊戲中看看，肯南爵士背包裡的第一個位置就變成你想要的那件「灼熱不死神恩浩蕩黑曜石鎧冑」了，而且神恩浩蕩還可以用63次喔！



其他物品只要依此類推就可以了。不過有一點要注意的是，代碼從4C到67的這些物品是遊戲中的特殊物品，雖然你也可以用這個方法創造出來，但是最好不要，否則後果難以想像……

附帶提供幾個資料，資料檔的名稱是SAVE？？.MM3（？？表示要修改第幾個儲存檔），金幣數目的資料是在第23磁區位址141的地方，長度爲4 Byte，緊接著是寶石的數目，兩個數值都改成FF FF FF 07就好了，別改太多。

表一　遊戲預設隊員資料起始位置表

姓名	Sec	位址	姓名	Sec	位址
肯南爵士	003	417	艾倫・包	016	427
卡斯托爾	007	187	雷文	017	218
達克雪德	008	281	達拉娜	018	009
雷莎蕾拉	010	166	阿布桑	018	312
克雷漢	012	051	瓦東桑	019	103
麥斯蒙	014	239	布諾爵士	019	406
蓋藍爵士	015	333	菲納斯	020	197
查理特	016	124	依・渥芙	020	500

表三　種族表

代碼	種族	代碼	種族
00	人類	03	矮人
01	精靈	04	半獸人
02	地精		

表四　職業表

代碼	職業	代碼	職業
00	武士	05	盜賊
01	遊俠	06	忍者
02	弓箭手	07	野蠻人
03	牧師	08	德魯依
04	巫師	09	流浪者



表二　隊員個人資料結構表

地址	長度	意義	備註
000	16	姓名	中文只可用 8Byte ，且 9 、10兩Byte必須塡入 20h
016	1	性別	00爲男性，01爲女性
017	1	種族	詳見表三
018	1	陣營	00爲善良，01爲中立，02爲邪惡
019	1	職業	詳見表四
020	1	力量	最大値爲FF
022	1	智慧	最大値爲FF
024	1	人格	最大値爲FF
026	1	體質	最大値爲FF
028	1	速度	最大値爲FF
030	1	準確	最大値爲FF
032	1	運氣	最大値爲FF
035	1	等級	最大値爲FF
038	1	**	受魔法影響而老化的時候，只要把這個Byte改成00就會回復
039	18	技能	把所有Byte塡成01就擁有所有的技能
057	26	經歷	只要把58～62改成01就好了，其它不要去動，以免造成程式混亂
083	36	魔法	通通改成01就可以了
125	18	裝備部位	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，代碼所代表的意義詳見表五
144	18	物品狀態	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，第7bit如爲 1 則表示此物品已破損，第6bit如爲 1 則表示此物品中詛咒，其他 bit 則代表此物品之附加魔法力還能使用的次數，最大値爲3F
163	18	附加元素力	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，代碼所代表的意義詳見表六
182	18	物品質料	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，代碼所代表的意義詳見表七
201	18	附加屬性	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，代碼所代表的意義詳見表八
220	18	物品種類	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，代碼所代表的意義詳見表九
239	18	附加魔法力	總共有18個Byte，剛好對應背包裡的18樣裝備，代碼所代表的意義詳見表十
264	1	火抗力	最大値爲FF
266	1	冷抗力	最大値爲FF
268	1	電抗力	最大値爲FF
270	1	毒抗力	最大値爲FF
272	1	能量抗力	最大値爲FF
274	1	魔法抗力	最大値爲FF
294	2	HP	此數値爲暫時性的，不用改
296	2	MP	此數値爲暫時性的，不用改
298	2	出生年	這個數値不但代表了出生年，還跟此人物的所有數値有奇妙的關係，所以少改爲妙
300	4	EXP	改成 FF　FF　FF　0F就好，不然六個人光升級就能耗掉半小時

表五　物品裝備部位表

代碼	部位	代碼	部位
00	未裝備	07	勛章類
01	右手	08	戒指類
02	左手	09	靴子
03	護甲	0A	披風類
04	投射武器	0B	項鍊類
05	頭盔	0C	腰帶
06	手套	FF	雙手武器

表六　物品附加元素力量表

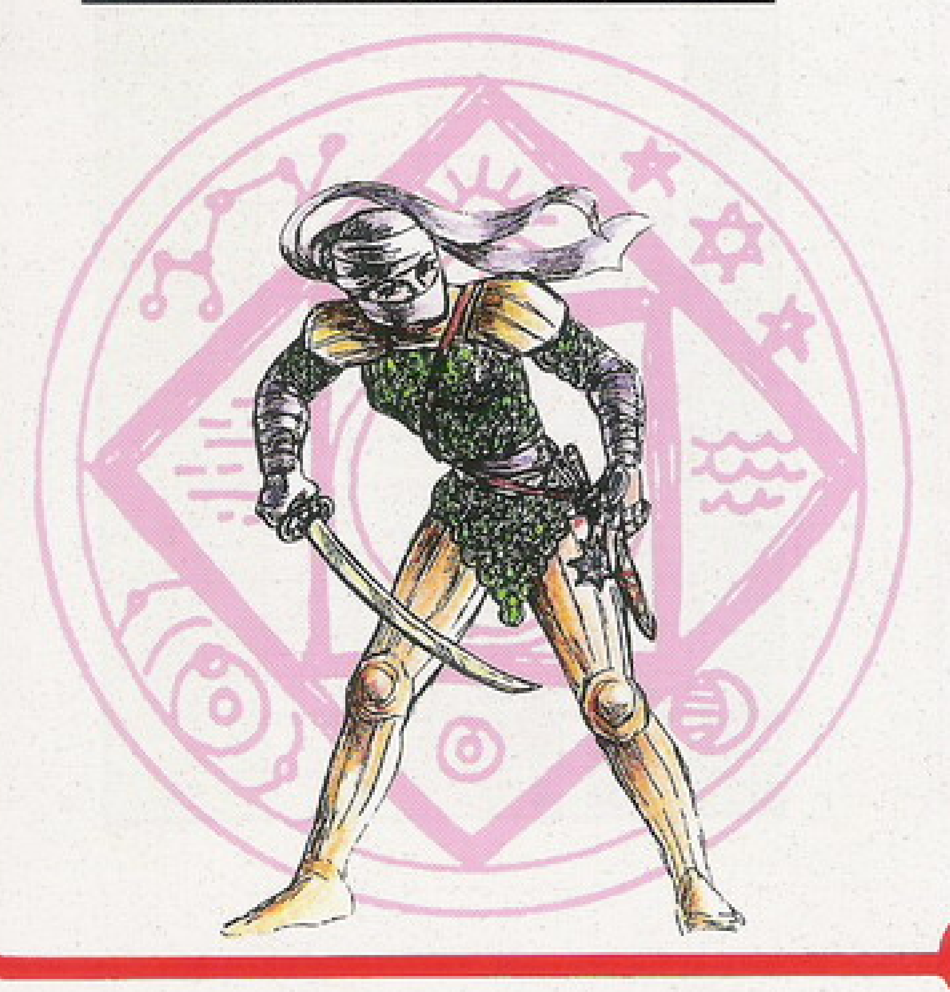
代碼	元素力	名稱	元素傷害	元素抗力
00	無	無	0	0
01	火	燃燒	2	5
02	火	火燄	3	7
03	火	火熱	4	9
04	火	溫熱	5	11
05	火	炎熱	10	15
06	火	滾熱	15	20
07	火	烈火	20	25
08	火	灼熱	30	30
09	電	閃爍	2	5
0A	電	閃光	3	7
0B	電	靜電	4	9
0C	電	電光	5	11
0D	電	電擊	10	15
0E	電	雷電	15	20
0F	電	超電力	20	25
10	冷	極冷	2	5
11	冷	酷寒	4	10
12	冷	冰凍	7	15
13	冷	寒冰	10	20
14	冷	凍結	20	25
15	酸／毒	酸化	2	10
16	酸／毒	微毒	4	15
17	酸／毒	沁毒	8	20
18	酸／毒	劇毒	16	30
19	酸／毒	猛毒	32	40
1A	能量	泛紅	2	5
1B	能量	白熱	3	7
1C	能量	氣密	4	9
1D	能量	音波	5	11
1E	能量	電能	10	13
1F	能量	炙燙	15	15
20	能量	輻射	20	20
21	能量	動力	30	25



代碼	元素力	名稱	元素傷害	元素抗力
22	魔法	神秘	5	5
23	魔法	魔法	10	10
24	魔法	靈波	25	20

表七　物品質料表

代碼	材質	防護等級	命中率	物理傷害
00	普通	＋0	＋0	＋0
01	木	－3	－3	－3
02	皮革	＋0	－4	－4
03	銅	－2	＋3	－4
04	青銅	－1	＋2	－2
05	鐵	＋1	＋1	＋2
06	銀	＋2	＋2	＋4
07	鋼	＋4	＋3	＋6
08	金	＋6	＋4	＋8
09	白金	＋8	＋6	＋10
0A	玻璃	＋0	＋0	＋0
0B	珊瑚	＋1	＋1	＋1
0C	水晶	＋1	＋1	＋1
0D	寶石	＋2	＋2	＋2
0E	珍珠	＋2	＋2	＋2
0F	琥珀	＋3	＋3	＋3
10	烏木	＋4	＋4	＋4
11	石英	＋5	＋5	＋5
12	紅寶石	＋10	＋6	＋12
13	翡翠	＋12	＋7	＋15
14	藍寶石	＋14	＋8	＋20
15	鑽石	＋16	＋9	＋30
16	黑曜石	＋20	＋10	＋50



表九　物品種類表

代碼	物品名稱	傷害力	防護等級
00	無	0	0
01	長劍	3－7	
02	短劍	2－6	
03	闊劍	3－12	
04	阿拉伯彎刀	2－10	
05	彎刀	2－8	
06	軍刀	4－8	
07	短棍	1－3	
08	短斧	2－6	
09	武士長刀	4－12	
0A	雙節棍	2－6	
0B	武士短刀	3－9	
0C	匕首	2－4	
0D	狼牙棒	2－8	
0E	連枷	1－10	
0F	短棒	1－6	
10	大鎚	1－8	
11	槍	1－9	
12	長柄大刀	4－16	
13	雙手闊刀	4－12	
14	戟	3－18	
15	長矛	2－16	
16	雙手巨劍	4－20	
17	三叉戟	2－12	
18	長棍	2－8	
19	鐵鎚	2－10	
1A	刀杖	5－15	
1B	戰斧	3－15	
1C	大斧	3－18	
1D	巨斧	3－21	
1E	短弓	3－6	
1F	長弓	5－10	
20	十字弓	3－9	
21	投石索	2－6	

代碼	物品名稱	傷害力	防護等級
22	板條甲		2
23	皮甲		3
24	鱗甲		4
25	鎖子甲		5
26	鏈條甲		6
27	軟甲		7
28	鎧甲		8
29	鎧冑		10
2A	盾牌		4
2B	頭盔		2
2C	王冠		
2D	冠冕		
2E	手套		1
2F	戒指		
30	靴子		1



代碼	物品名稱	傷害力	防護等級
31	斗篷		1
32	長袍		1
33	披風		1
34	腰帶		
35	胸章		
36	勳章		
37	咒符		
38	彤貝		
39	聖甲蟲		
3A	垂飾		
3B	項鍊		
3C	護身符		
3D	權杖		
3E	珠寶		
3F	寶石		
40	盒子		
41	寶珠		
42	號角		
43	硬幣		
44	魔杖		

代碼	物品名稱	傷害力	防護等級
45	哨子		
46	藥水		
47	卷軸		
48	火把		
49	繩鉤		
4A	廢物		
4B	古董珠寶		
4C	綠眼珠之鑰		
4D	紅武士之鑰		
4E	神聖的銀色骷髏		
4F	善良之城古董		
50	中立之城古董		
51	邪惡之城古董		
52	珠寶飾物		
53	青春駐顏之絕世神珠		
54	黑畏之鑰		
55	究力神珠		
56	惡運古飾		
57	金聖之鑰		
58	好運金幣		
59	電腦系統卡之一		
5A	黃城之鑰		
5B	藍邪之鑰		
5C	電腦系統卡之二		
5D	電腦系統卡之三		
5E	電腦系統卡之四		
5F	電腦系統卡之五		
60	電腦系統卡之六		
61	Z —23		
62	藍色優先辨識卡		
63	空間傳送盒		

代碼	物品名稱	傷害力	防護等級
64	力量葯水		
65	金字塔通行卡		
66	依卡瑞斯的獨角		
67	寧靜海貝		



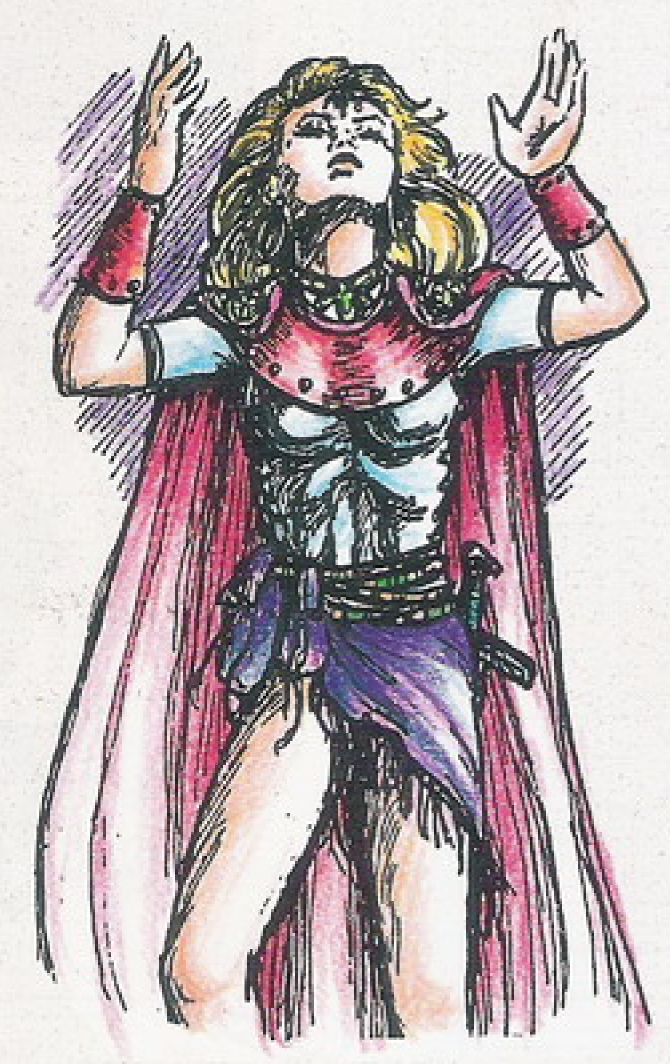
表十　物品附加魔法力量表

代碼	所附魔法	代碼	所附魔法	代碼	所附魔法
00	無	19	神功附體	32	火燄枷鎖
01	照明	1A	強效治療	33	魔法充電
02	喚醒	1B	魯易浮標	34	神奇冷凍
03	偵測魔法	1C	強力護罩	35	城市傳送
04	元素箭	1D	勇氣	36	解除石化
05	急救	1E	定身	37	複製
06	飛拳	1F	水上飄	38	粉碎
07	能量球	20	冰沁	39	李代桃僵
08	催眠	21	偵測怪物	3A	起死回生
09	元氣重生	22	火球	3B	穿透
0A	治療	23	冷凍光線	3C	飛劍
0B	電光石火	24	解毒	3D	月光
0C	造繩	25	噴酸	3E	倍數重力
0D	毒雲	26	穿越時空	3F	奇異之光
0E	元素護衛	27	魔法弱智	40	魔法改良
0F	傷痛	28	治病	41	焚化
10	跳躍	29	自然之門	42	聖言
11	酸液	2A	傳送	43	再造生命
12	驅魔	2B	死亡之指	44	元素風暴
13	飄浮	2C	解除麻痺	45	高壓電擊
14	巫師之眼	2D	麻痺	46	地獄之火
15	沉默	2E	致命毒蟲	47	太陽射線
16	祝福	2F	強力庇護	48	滅魔心法
17	怪物識別	30	龍氣	49	銀河星爆
18	電擊	31	製造食物	4A	神恩浩蕩



表八　物品附加屬性表

代碼	屬性	名稱	增量
00	無	無	0
01	力量	力量	2
02	力量	力氣	3
03	力量	戰士	5
04	力量	食人巨魔	8
05	力量	巨人	12
06	力量	雷電	17
07	力量	原力	23
08	力量	電能	30
09	力量	龍	38
0A	力量	光子	47
0B	智慧	聰明	2
0C	智慧	精神	3
0D	智慧	賢明	5
0E	智慧	思想	8
0F	智慧	知識	12
10	智慧	智慧	17
11	智慧	睿智	23
12	智慧	天賦	30
13	人格	伙伴	2
14	人格	友誼	3
15	人格	魅力	5
16	人格	人格	8
17	人格	非凡魅力	12





代碼	屬性	名稱	增量
30	生命點數	良好	6
31	生命點數	正常	10
32	生命點數	超強	20
33	生命點數	不死	50
34	法力點數	咒法者	4
35	法力點數	施法者	8
36	法力點數	鬼巫	12
37	法力點數	魔法師	16
38	法力點數	大法師	20
39	法力點數	魔法長老	25
3A	防護等級	防護	2
3B	防護等級	盔甲	4
3C	防護等級	防禦	6
3D	防護等級	祕密	10
3E	防護等級	神聖	16
3F	開鎖技巧	小賊	4
40	開鎖技巧	夜盜	6
41	開鎖技巧	掠奪者	8
42	開鎖技巧	土匪	10
43	開鎖技巧	竊賊	12
44	開鎖技巧	小偷	14
45	開鎖技巧	惡棍	16
46	開鎖技巧	搶犯	18
47	開鎖技巧	罪犯	20
48	開鎖技巧	海盜	25

代碼	屬性	名稱	增量
18	人格	領導力	17
19	人格	自我	23
1A	人格	莊嚴	30
1B	速度	敏捷	2
1C	速度	迅速	3
1D	速度	快迅	5
1E	速度	疾速	8
1F	速度	快速	12
20	速度	風速	17
21	速度	加速度	23
22	速度	極速	30
23	準確度	準確	2
24	準確度	精確	5
25	準確度	神射手	10
26	準確度	精準	15
27	準確度	正中	20
28	準確度	神準	30
29	運氣	幸運	5
2A	運氣	機會	10
2B	運氣	贏家	15
2C	運氣	運氣	20
2D	運氣	賭徒	25
2E	運氣	幸運妖精	30
2F	生命點數	精神飽滿	4









無敵神功&物品修改法

當你在玩「俠影記」當時，是否常因武學根基太淺而慘遭魔敎鼠輩修理，或是由於缺乏某項物品，不得其門而入苦惱？來來來！不必洩氣，如今武林中有某位不願透露姓名的高人，由於常年飽受魔敎騷擾，願意助你一臂之力，並將畢生所學之精華傾囊相授。不過，在練功之前，必須將武林祕笈—— PCTOOLS 背熟才行。

修改物品

找到 DATA2.GRP 檔，該遊戲共有四個存檔，屬於物品的位址如下：

第一個存檔在 SECTOR 2102 的S238位址

第二個存檔在 SECTOR 2163 的S094位址

第三個存檔在 SECTOR 2223 的S462位址

第四個存檔在 SECTOR 2284 的S318位址

請參照表一修改爲如下格式：

```
60    00   61  30  6A  00   00
代號       數  量  代  號
金錢       金錢數  人參粉
FF    00   73 …… (以此類推)
數量
```

修改絕學

功夫存檔分別如下：

第一個存檔在SECTOR 2102的S302位址（由此位址起算）。

第二個存檔在SECTOR 2163的S158位址。

第三個存檔在SECTOR 2223的S014位址。

第四個存檔在SECTOR 2284的S382位址。

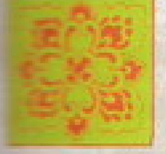
原格式如下：

1E 00 00 00

修改爲

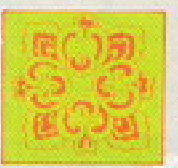
FF FF FF 03

修改完後，你將發現有許多用不完的神功（見表二），甚至包括許多自創的武功（沒有名稱的就是，當然也包括鐵布衫囉！）



表一

代碼	名稱	代碼	名稱	代碼	名稱	代碼	名稱
60	金錢	68	墨綠鑰匙	70	辟火丹	78	人參
61	樹枝	69	血龍丹	71	紅麒麟	79	長白參王
62	鐵線卷	6A	人參粉	72	多情譜	7A	雪蓮
63	竹子	6B	暴雨黎花針	73	鑄鐵盒	7B	何首烏
64	弓箭	6C	眞鋼劍	74	玉珮	7C	大鐵鎚
65	鈍斧	6D	終南山路圖	75	藏脈散解藥	7D	魔敎令牌
66	灰鑰匙	6E	菩提軟玉	76	石塊	7E	
67	紅鑰匙	6F	紫金鼎	77	青紅追命針	7F	



表二

功夫名稱	功夫名稱	功夫名稱	功夫名稱
五行拳	閻王指	惡煞拳 2	魔功 1
小麒麟掌	蓮花檔	惡煞拳 3	魔功 2
青龍指	大力金鋼指	惡煞拳 4	魔功 3
俠影步	殘影金龍斬	惡煞拳 5	魔功 4
火龍掌	亢龍有悔	惡煞拳 6	
金鐘罩	龍在於野	小翻浪手	
太極拳	惡煞拳 1	鷹爪功	

／Whong　Duju

PS～鐵布衫在修改後選防禦招式沒有名稱就對啦！（自創的所以沒有名稱）





如來金剛拳傳奇

/G.G.

當我一聽到如來金剛拳傳奇出片的消息，便迫不及待地去買來玩。進入遊戲之後，就看到一幅優美的片頭畫面，正當本人爲軟體製作技術進步感到欣慰之時，發現主角的功力竟然……，唉！一代宗師張三丰的弟子，竟然連小小的江洋大盜都打不過，還談什麼保家衛國，更甭提爲父報仇了！「鬱卒」之餘，只好請出傳家之寶--PCTOOLS，進入E00F.PUT檔（參照表一和表二），修改之後，果然功力大增，一舉殲滅魔敎，報了沈[illegible]冤多年的血海深仇。

附註：
彩色版請修改E014.PUT



表一

進度＼位址	物品		功力		力量		地圖		金幣數量	
	SECTOR	位址	SECTOR	位址	SECTOR	位址	SECTOR	位址	SECTOR	位址
0	0	$430 ～ $422	0	$091	0	$087	0	$110, $111	0	$099 ～ $10
1	1	$357 ～ $376	1	$045	1	$041	1	$064, $065	1	$053 ～ $05
2	2	$311 ～ $330	1	$511	1	$507	2	$018, $019	2	$007 ～ $00
3	3	$265 ～ $284	2	$465	2	$461	2	$484, $485	2	$473 ～ $47
4	4	$219 ～ $238	3	$419	3	$415	3	$438, $439	3	$427 ～ $42
5	5	$173 ～ $192	4	$373	4	$369	4	$392, $393	4	$381 ～ $38
6	6	$127 ～ $146	5	$327	5	$323	5	$346, $347	5	$335 ～ $33
7	7	$081 ～ $100	6	$281	6	$277	6	$300, $301	6	$289 ～ $29
8	8	$035 ～ $054	7	$235	7	$231	7	$254, $255	7	$243 ～ $24
9	8 9	$501 ～ $511 $000 ～ $008	8	$189	8	$185	8	$208, $209	8	$197 ～ $19
修改值	見表二		0A		0A		01		FFFF	

表二·

代號	名稱	代號	名稱
00	無	08	銀鑰匙
01	丹丸	09	繩子
02	魚腸劍	0A	紅玉珮
03	綠玉珮	0B	金鑰匙
04	銀兩	0C	拳譜
05	劍當票	0D	湯匙
06	玉當票	0E	舍利子
07	銅鑰匙	0F	舍利子

超級全式 修改篇

/ 高誌煌

載入 PCTOOLS，搜尋 NOVA.EXE。

< 1 >武器個數不減：

89 87 7A 02 8B 1B 修改成 90 90 90 90 8B 1E

< 2 >大砲連發：

FF 06 52 2A 83修改成 90 90 90 90 83

< 3 >防護盾：

29 87 A4 4E 7D 修改成 90 90 90 90 7D

如此一來，遇到再強捍的敵人也不怕，輕而易舉便可擊敗惡煞帝國[illegible]大魔頭吉爾·卓克遜，嘻！白雲飄，綠水搖，快樂得不得了！



納粹飛行秘史 修改篇

各位空戰英雄們！你是否有過這樣的經驗，當你奉命轟炸敵軍的基地時，卻遭遇大批敵機的圍政，雖然經過一番激烈的苦戰，無奈卻常因彈藥和油料的不足，總是壯志未酬便含恨而終！但是，只要你擁有 PC-TOOLS 這項秘密武器，那麼便有扭轉乾坤的機會了。方法如下：

①油料彈藥無限量供應法：

進入 PCTOOLS ，找出 FLIGHT.OVL 檔：

油料： 8F 2E 74 1B C0 5E 5F 8B（打破油箱時不算）

炸彈存量（ BOMB ）： FE 0F A0 7E 88 D0

武器存量（ AMMO ）： 29 07 8B 5E F2 81

敵機現形： 89 16 2E 65 8E 87

只要將以上畫線部分改爲90，你便擁有取之不盡，用之不竭的油料和彈藥，如此一來，必可直搗黃龍，圓滿地達成任務。

②飛行員復活術：

如果你有「屢敗屢戰」的精神，又不想重覆執行任務、飛機機型等的選擇指令，只要找出你要復活的飛行員的名字檔（美軍爲＊.USA、德軍爲＊.GER），將 SECTOR00，位址02處修改爲00；位址175 處修改爲 02(若爲德軍，則改爲01）即可。

③官階修改法：

如果你當大頭兵當膩了，在此傳授你一招「升官發財術」，包你平步青雲，前途無量！

用 PCTOOLS ，找出想「升官」的人名檔，再將 SECTOR 00，位址03部分依照下表所列修改之：

代碼	美軍官階	德軍官階
00	2ND.LT	LT
01	IST	OBERLT
02	CAPTAIN	HAVPT
03	MAJOR	MAJOR
04	LT.LOL	OBERST.LT
05	COLONEL	OBERST
06	BRIG.GEL	GEN.MAJ



/ Firefox & 李一璽

銀河飛將II
‧終極秘技續篇‧

以往各位玩家想要執行某一個特別任務時，需要有特別任務磁片，現在有一個輕鬆的方法，只要在WC或 WC2後面空一格鍵入想要出勤的星系和任務編號，即可在進入銀河飛將後直接出擊。

例如想要執行Niven 星系的第 3 個任務，只要鍵入Wc2 s2 m3即可。（註 s 及 m 均爲小寫，星系表請參考特別任務 I 說明書。）

諸位銀河飛將們是否覺得本刊上次提供的終極大法不夠完備，作戰時遇到隕石群和空雷區仍是一籌莫展？以下便是不死戰機大法，在WC或 WC2 之後鍵入-K，進行戰鬥畫面後會發現任何飛彈，隕石都不能奈你何，可以對準敵艦好好轟個痛快了。以上兩個終極秘技和34期所介紹的終極大法可以併用，奉勸您依自己需要加上參數即可，否則您會奇怪 8 片裝的銀河飛將怎麼半個鐘頭就玩完了。



另外在34期的終極大法中沒有提到按住 Alt 鍵再按 Ins 就可消滅所有敵軍的小型戰機，大型船艦仍要用 Alt ＋ Del 鍵來對付。

例： Wc2 Origin s5 m3 -k

誠徵

特約作家

您想拿到還未出版的最新遊戲嗎？您想增加稿件錄取的機率嗎？（高達百分之90幾喔！）您想得到比自由作家還多的稿費嗎？您想一窺原文攻略本的眞面目嗎？您想免費獲得軟體世界雜誌嗎？（尤其是在漲價之後）

還有很多優渥的好處，但想得到這些好處，唯一的方法就是成爲特約作家。但是天下可沒有白吃的午餐，睜大您的眼睛，好好的瞧瞧下面的應徵辦法，成爲特約作家後可是會讓您吃不完的哦！

請依照以下的格式塡寫資料：

一．永久連絡地址、電話：
二．外宿連絡地址、電話：
三．連絡時間：
四．就讀學校、科系、年級或學歷、科系：
五．詳盡電腦配備資料：
六．擅長遊戲類型：
七．曾經玩過那些遊戲（比較喜愛的）：
八．獨力完成過那些遊戲（不看攻略）：

另外請您寫一篇2400字的遊戲評析，遊戲請選各雜誌上未上過遊戲評析的遊戲（以前的遊戲也可），遊戲評析的寫法請參考各雜誌內的文章。

重　點

需站在公正客觀的立場，優缺點都要寫，但不可太過火，點到爲止即可，不可有廣告意味，如要消費者去買之類；不用站在任何公司的立場，想寫什麼就寫什麼，但心態不可偏差，不可感情用事。

如在寫稿上有任何問題，也請來電詢問。請把握機會！放棄了您就永遠與特約作家無緣了。歡迎文筆流暢的玩家來函應徵，請把握機會！

來信請寄到

高雄郵政 28-34 號　軟體世界雜誌社
並請在信封上註明應徵特約作家。
詢問電話：(07) 3848088 轉 280 、289

第38期意見調查表中獎名單

◆**特獎：**

獲得價值1000元以內之軟體世界遊戲（不限套數，但以不超過1000元爲限）

張獻龍（台北縣）

◆**頭獎：**

各得價值700元以內之軟體世界遊戲

盧俊良（台北市）楊清華（台北縣）
吳俊賢（宜蘭縣）賈安琨（彰化縣）
許麗卿（高雄市）等5名

◆**貳獎：**

各得價值300元以內之軟體世界遊戲

羅右展（屏東市）李峻杰（桃園縣）
董啓泰（香　港）張家銘（台北縣）
王冠力（南投市）梁倉箕（高雄市）
張呈豪（宜蘭市）簡文祥（基隆市）
江宗泓（交通大學）陸志偉（台北市）
等10名

◆**參獎：**

各得軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝

張冠彬（台中縣）陳正祥（新竹縣）
林旭政（高雄市）黃宏宇（台北市）
吳振忠（桃園縣）張方銓（台中市）
粘志福（台北縣）李哲宏（嘉義市）
石東平（台北縣）張佳榮（台北縣）
馮自成（高雄市）朱永廉（基隆市）
曾士軒（桃園縣）陳建宏（台中縣）
黃建勳（台東市）等15名

◆**安慰獎：**

各得軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝

陸元茂（豐原市）高立群（台北市）
吳國禎（台中市）李志聰（嘉義市）
許國華（台北縣）莊宏耀（新竹縣）
吳孟倫（彰化市）楊健男（台中縣）
胡釗維（台北縣）陳榮蓮（雲林縣）
張祐銓（台北市）黃志輝（新竹市）
尹仲政（苗栗縣）胡仲碩（台北市）
陶明宗（屏東縣）王彥欣（台北市）
林弘基（台中市）蕭聿謙（台北市）
陳孝勇（台南縣）莊喬安（桃園縣）
宣志凌（台北市）楊智翔（台北縣）
林書毅（台北縣）陳柏賢（台北縣）
李宏興（台北市）楊世安（台北市）
羅應奎（苗栗縣）吳宏仁（台北市）
劉德宏（桃園縣）張進發（台北市）
等30名

以上中獎人請靜候通知

81第三屆全國休閒軟體設計大賽

金磁片獎

一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、主辦單位：智冠科技有限公司

協辦單位：中華民國資訊軟體協會、亞資科技股份有限公司

三、比賽方式：

爲全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，本屆金磁片獎再次擴大比賽範圍，特設立高級組及初級組二個組別，二個組別的差別主要是在於獎金的高低，其用意則是鼓勵初學者（或程度較低者）之踴躍投稿，參賽作品可依作者所自行認定其所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽，高級組及初級組皆設有以下四個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品可獲贈一套 DP II 繪圖軟體。

A.智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能激發玩者動腦、反應動作訓練者，皆屬此項。

B.戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物爲模擬主題等休閒軟體，表現方式不拘。

C.角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或以動畫文字爲設計主題，並著重與電腦雙向溝通之角色扮演休閒軟體

D.創　意　獎：本屆比賽之特別獎，參賽作品中，經評定爲最具特殊技巧及創意者。

四、獎品與獎金：

A.高級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名及佳作二名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣壹拾萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣柒萬元整，獎盃乙座。
4. 佳作獎二名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

B.初級組：

共有智育動作類、戰略模擬類、角色冒險類三類，每類各設有金牌獎、銀牌獎，及銅牌獎各乙名，其獎勵方法如下：

1. 金牌獎乙名：可得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。

C.金磁片創意獎： 創意獎乙名：可得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。

（以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費）

三、參賽資格：

A.參賽者必須全爲中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。

B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加。

D.參賽作品條件：

Ⅰ．可顯示單色（Hercules）或彩色之IBM　PC 或 100 ％相容機型之休閒軟體。

Ⅱ．須爲尚未發表或流傳之創作作品。

Ⅲ．參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

Ⅳ．參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

六、參賽辦法：

A. 8月31日截止收件，以郵戳爲憑。

B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊，報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本，照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：高雄郵政 32-80 號信箱第三屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

七、評分項目：

A：智育動作類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

B：戰略模擬類（創意、趣味性、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

C：角色冒險類（創意、劇情、聲光效果、流暢度、技術層次、啓發性、整體印象）

D：創意獎（本項爲本屆比賽之特別獎，不分組別，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意）

八、評審作業：

1. 預定九月六日進行初審作業。
2. 預定九月十三日進行決審作業。
3. 預定九月二十七日下午二時舉行頒獎典禮。



〝聲〞歷其境，完美演出

宇音卡——讓您耳目一新

How are you

您可以考慮聲霸卡，但您不得不選擇宇音卡

它能產生11種音效——絕對讓您稱奇

它的擴充性可加裝CD ROM、MIDI介面——絕對讓您滿足

它的充分相容性——絕對讓您無慮

您還需要再考慮嗎!?請快與本公司業務部詢問！

NX Card特性：

1. 與ADLIB, Bound Blaster, Covox Speech Thing 及 Sound Source完全相容。
2. 數位化語音輸出功能。
3. 內建 MIDI 介面，CD-ROM 介面，4W 擴大器，Game port等。
4. 可由軟、硬體調整音量。

BX Card特性：

1. 與ADLIB與Sound Blaster 完全相容。
2. 數位化語音輸出功能。
3. 內建MIDI，4W擴大器，Game port等。
4. 可由硬體調整音量。

附贈：

小喇叭兩個，包含 Monologue, Galaxy Master, Band-In-A-Box, Noteplay, Play It By Ear 等軟體。



奎聚企業股份有限公司　台北市敦化北路207號13 F　TEL：7163178～24／莊慶泰先

奎宇資訊股份有限公司　台北市敦化北路207號13 F　TEL：7163178～18／周江生先

PC史上第一套中文超大型武打動作遊戲!!



中原一乃群魔百家覬覦之地，有人爲復仇而來，有人爲名利而爭，更有人不計生死，不論成敗，只求一戰。儘管他們的目的不同，企圖不一，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將爲原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲………

長重企業(股)有限公司發行　郵政信箱：高雄郵政85號信箱　服務專線：(07)2215153・2617451



納粹飛行秘史

長空中交織著曳光彈的火網及爆炸的硝煙，這種壯觀（也很殘忍）的場面現在可以在納粹飛行秘史上見到，而且只要 380 元！二次大戰中著名的機種及戰術包括在其中，能否擊敗德國空軍或殺退美軍就全看閣下的功力高低！

經驗篇

玩了許多的飛行遊戲，**銀河飛將**是筆者「實際」奠定模擬戰技巧的遊戲，**紅爵士**則是單機戰術的進修，到了**納粹飛行秘史**，筆者開始研究各型武器所具有的特殊攻擊法。各式各樣的戰機和武器搭配的效果都不同，這就是**納粹飛行秘史**的優點「之一」。

不過在此筆者要放一下馬後砲：**納粹飛行秘史**用了一個前所未有的「爛」操控介面，除非有搖桿或滑鼠，否則用鍵盤的人得不停地 K 鍵盤，如果動作太快了或電腦速度太慢，多餘的指令就會被送到指令緩衝區，因此常造成飛機失控！另外就是在戰略地圖時，按一鍵移動一格，到後來手會酸死！

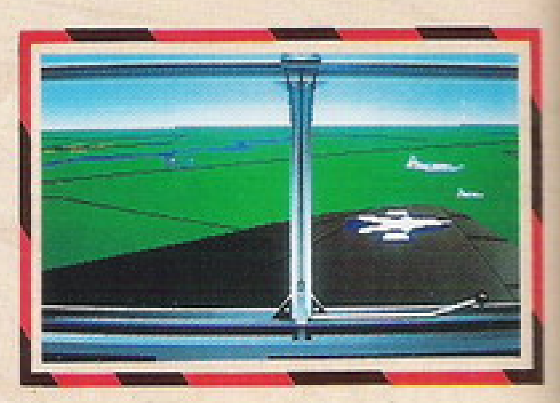
戰鬥心得

／Firefox

不談這些了（怕嚇跑讀者），**納粹飛行秘史**還是很值得一玩。首先，本遊戲有「飛行學校」的功能，讓初學者練習飛行，或者讓具有破壞狂的人演出一次「破×神傳說」。可惜沒有難度選擇，不然用無限的彈藥（尤其是火箭）濫轟濫炸可眞是爽得很（難度選擇的意思就是越難的等級敵人越多，而自己人越少）。

其次，本遊戲可自設任務，這也是各位玩家唯一能以多欺少痛毆電腦的機會，要不然每次任務都遇上一大票敵機，自己人再多也沒敵人的三分之一，鐵定是挨打的局面！

會戰是讓玩家大展領導力及戰略能力的時候，不管是扮演那





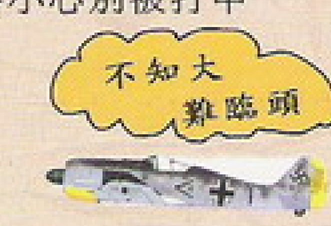


一方都必須能征善戰。美軍方面最好選P-47戰機飛行員，執行護航任務時儘量待在空中堡壘的火網內，讓這些大朋友協助你（朋友就是要互相幫忙的），敵機要打轟炸機時你就趁機突襲，一下子就可以打下敵機。而敵機找你麻煩時，轟炸機的點50機槍可以讓敵機變成烤「機」。選P-51或轟炸機時，P-51要小心別被打中引擎（筆者曾以 Me262 上的MK108 機砲將掠過前面的P-51當場打下，只用了兩發子彈，扣了一次扳機而已）。轟炸機不可以當長機（領頭的總是先挨打）。

再說到了後期 Me262 縱橫來去，轟炸機太難生存了。德軍方面攔截時最好派耐打又靈活的Fw-190A ，Bf109G的生存率幾乎是零（液冷引擎容易報銷，和P-51同病相憐）。並且最好自己領隊，一次六架 Fw-190A 夾擊最多四架的B-17，鐵定打贏的。然後再依順序由近而遠一一吃掉B-17機群（打最後一群時要注意，因部下多已帶傷且彈藥將盡）。起飛時高度（設定飛行計畫），最好定在二萬五千呎，免得找到了目標還要辛苦的爬升。全力開發Me262 及 Go229 是致勝關鍵，切記！

空戰方面，最好是將目標拉近到塡滿射擊準星那片玻璃的位置，然後再按下CTRL鍵作集火射

尾追（踩尾巴）



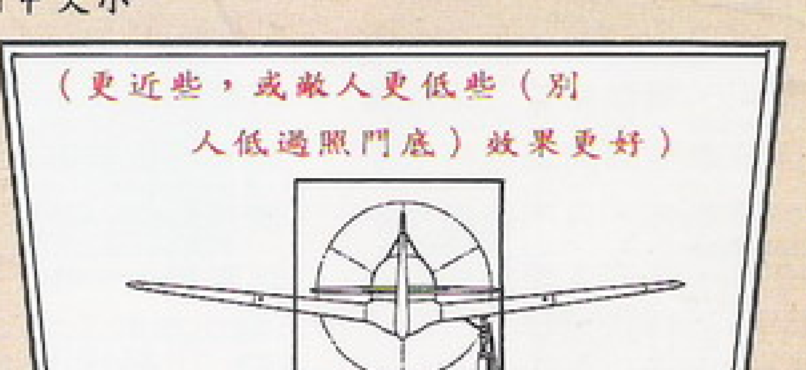


開火時機

敵人在照門中大小

（集中射擊，若沒有一次打下將被發現）

Guns槍



Rockets 火箭

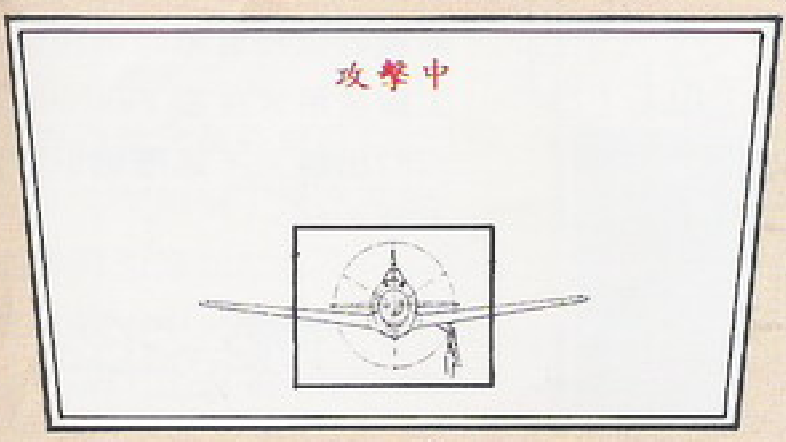
正面對決



爲了"打不中"而抓狂

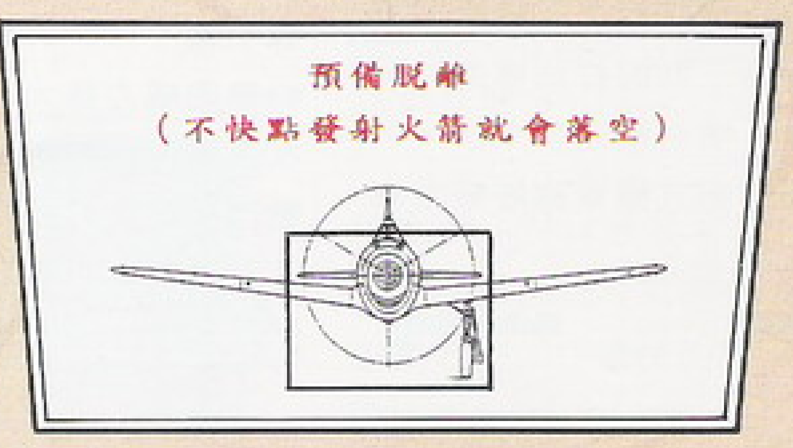
開火時機

敵人在照門中大小





Guns槍



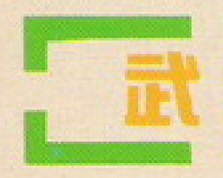
Rockets 火箭



擊，一下子就多了一架「戰績」，而且又不浪費彈藥（想到一件事，[Space]鍵只能發射「第一項」武器，[G]鍵好像沒用，[CTRL]鍵則會同時發射機上所有槍砲——只限於戰機）。對地攻擊方面，火箭只要瞄準就可以發射，轟炸建築物（用炸彈）時可以低高度（300呎）掠過目標上空，當目標在前方下45°時放炸彈，一定會中的（大一點的建築）！

還有一個不甚實用卻很爽的爛招，就是當敵人戰鬥機回航時，你可以踩著他的尾巴一直跟蹤而不被發現，看你想拉近距離轟掉他尾巴或跟他回到基地再丟下一兩顆炸彈都行。只不過適用P-47和P-51B，P-51D型的後方視野很好，而B-17……。

嗯！還有一種「正面對決」，不但安全性高（？？）而且擊中率也高。你朝著敵機衝去，敵機也朝你撞來，記得要「稍微」壓低機頭，這樣敵機子彈才打不中你，等敵機影像夠大了，拉起機頭一陣亂槍！除了P-47「可能」擋得住（R2800發動機硬得和盾牌相似，甚至WfrGr 21火箭都無法摧毀——當然只有一枚，兩枚火箭可以送任何人下地獄了）。這種拚命三郎的打法專剋P-51及Bf109，噴射機速度太快，B-17不但耐打而且機首砲塔威力奇大，小心為上。







1. 火箭

德軍的Wfr Gr21及R4M有被過份誇大威力的嫌疑。說明書上說這兩型火箭可以將B-17「一發翻肚」，可是實際上B-17往往能承受二、三次火箭攻擊（每次只發射一側的火箭），甚至P-47也能挨上一、二次的火箭！而且火箭的「有效射程」比機砲短得多，必須冒險闖入敵陣才能發揮其威力大的特點。不過筆者偏好用火箭轟炸機，正面對決及踩尾巴時，等敵機影像大到佔了擋風玻璃三分之一時發射火箭——只見兩團煙火！哇！太爽了！

2. 機槍

威力不強，美軍是只有點50制式機槍可用，沒辦法也只有將就了。德軍的機槍只能當輔助武器，或者做標定測試射擊以節省寶貴的機砲彈藥。

3. 機砲

20mm的機砲威力中等，打戰機不錯，打B-17稍嫌不夠力。30mm機砲威力雖大，你不扣上十幾次扳機休想打下B-17，不過對付戰鬥機就和打蚊子一樣！

4. 炸彈

筆者一向不用對空炸彈，實在沒啥大用！對地方面以Go229的二千磅炸彈威力最強，一次就可以炸平一座停機棚！

5. 機場的高射機槍

命中率之爛和威力之強令人咋舌！筆者曾以Fw-190A轟炸美軍機場，來回十餘次掃射才被打中三下，可是就是不得不跳機了……。

6. 高射砲

花瓶而已，攔截B-17還是得自己來。

7. Bf 109G

如果閣下很不幸的必須駕駛此型機，祝閣下好運！Bf109G已經算是過氣的產品，引擎雖是B-enz的，卻是超級不耐打的。對付P-47還好，想打下B-17可得靠運氣和必死的決心。運氣是祈禱接近時引擎千萬別被打中，萬一被打中也別立刻開花……；必死的決心是不論你有否打下B-17，肯定你沒有第二次機會（除非你作弊或你真的沒中彈……你沒中彈？真的嗎？傳奇般的英雄！）。每次筆者派去攔截B-17的Bf109G總是三兩下就被B-17給料理乾淨了，而B-17仍然不動如山，氣人啊……！

8. Fw-109A

德軍主力，耐打而且優秀，建議各位將會戰時所控制的12個工廠全用來生產Fw-109A直到Me-262出現。不過攔截B-17的成績不算太好。

9. Me.-262

德軍最好的戰機！威力強大

的MK108機砲及快速的飛行能力。開Me262只要注意三件事：第一，別打纏鬥，是打不過P-51的



；第二，別太靠近B-17，距離太近使得最最蹩腳的傢伙都能打中你（Me262大概都是如此損失的）；第三，別猛扣機砲不放，強大的後座力將導致失速。

10. ME163

除了爬升特別快外，沒別的長處，不用為妙。

11. Go229AO

這算是德軍最好的武器了。



超長的續航力（炸遍了每個美軍基地還沒用完輔助……不…，是可拋式油箱，夠厲害了吧！），強力的2205磅炸彈、對空的 R4M火箭（？？），絕對能滿足各位的殺戮欲望。Go229有投彈計算器，可以一次投下一枚炸彈，而不像Bf109G和Fw109A的四枚 110磅炸彈一次得放掉一邊。在這裡又要批鬥一下遊戲手冊：為什麼把Me262的內載武裝移植到Go229上，又把R4M給拆下來？希望後續出版的說明書能訂正；Go229無固定武裝，中央載炸彈，內側載機砲（MK108或MK103）以外帶四枚R4M或331加侖油箱才



對。

12 P-47

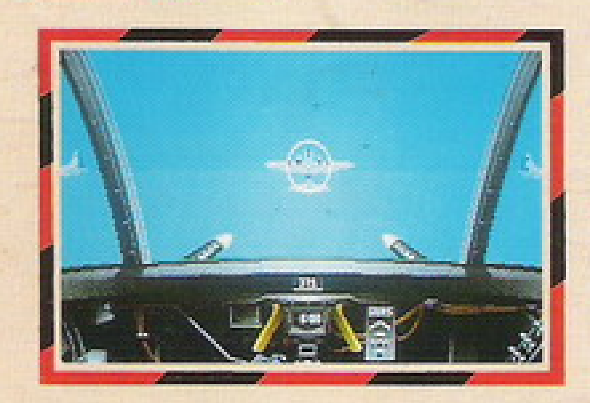
除了耐打皮厚，槍彈特多外，這型機只有挨打的份。好在P-47有挨打的本錢，空戰時用正面對決較易奏效。

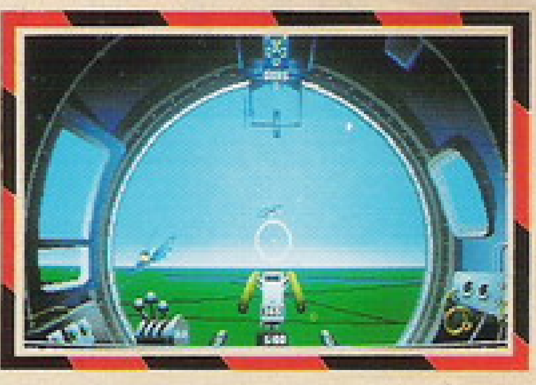
13 P-51



極佳的機種，除了續航力輸給Go229，爬升力輸Me163，火力輸P-47外，算是主宰戰場的人物（筆者的Go229甚至被追著打………）。不過筆者自從一砲打下一架P-51D以後，就再也不敢搭P-51了。如果各位還是執迷不悟，去找**空中英雄長空會戰**來玩，**空中英雄長空會戰**裡的P-51比較真實（至少不會被打一砲就毀了）。

14 B-17





為什麼B-17會被叫「空中堡壘」呢？皮又厚「刺」又多，比隻刺蝟還難纏！筆者也不開空中堡壘，畢竟筆者喜歡追殺敵人而非坐以待斃！使用轟炸瞄準器要趁早，筆者就有一次用了瞄準器卻……，只有調頭再來了（又要多挨一波攻擊，還真命苦）。



最後

寫到這邊，能掰的也掰完了，但是尚有幾個疑點，希望各位不吝指教，筆者已經無法再去解謎了（大學聯考將至，悲之乎！）：

1. 轟炸美軍機場何以毫無效果？兩個停機棚都被炸平了，後來檢查仍然一點損傷也沒有。為什麼？

2. 火箭威力有時甚強，一發一架，有時卻只能給對方搔癢？為什麼？

3. 為了早日研究成功，筆者用四個研究所來研究 Me262，但是V1的工作進度的何以又「躍升」回1000？



捍衛雄鷹3.0

新手上機篇

／鍾凱文

歡迎進入捍衛雄鷹 3.0 的世界，面對如此龐大的傢伙，相信不論是老手或初入門者，都有手足無措，不知從何開始的感覺（不瞞您說，筆者也是摸索了好一段時間才進入狀況）。為了減少大家的「適應期」，筆者把玩到目前為止的一些心得、技巧公佈出來，供各位參考及切磋，當然囉！如果文中有任何誤謬之處，也歡迎來函指正。



在你好不容易把捍衛雄鷹3.0install進HD後，迫不及待的進入遊戲，首先映入眼簾的，是令人眼花撩亂的戰情室，先別急著進入戰區，請重新修改你的config 參數（請參考使用手冊）。有一點要提醒你，如果你只有2MB 記憶，又想使用ACMI，請把System Config的EMS Setting 中設定載入高度及物件的選項關掉，否則記憶體將不足以讓ACPI啓動。

好了，接下來試試Action Game吧。玩 Acfion Game不光是為了滿足你「破壞」的快感，更重要的，你得趁機熟悉捍衛雄鷹 3.0 的鍵盤設定及操縱感。（為什麼要適應操縱感呢？因為捍衛雄鷹 3.0 中F-16的靈敏度「極佳」，好到讓你措手不及！）

等你練到可以閉著眼睛，用腳趾頭靈活作F-16之後，請進入Red Flag紅旗訓練基地。所謂：



愛國者飛彈，波灣戰爭的大功臣

「知己知彼，百戰百勝。」你得先把敵我雙方武器的優點及弱點摸得一清二楚，才能克敵致勝，我現在把一些常見武器的優缺點及策略運用大概列出來。

飛機

F-16

你的寶貝座機，雖然造價低廉，但性能驚人。機身相當短，所以在空中纏鬥時極為刁鑽靈活，迴轉半徑比其他飛機都小。只可惜F-16只擁有單具發動機，不論在推力或速度上，都略遜於蘇俄（獨立國協）的Mig-29，所以當你碰上蘇俄新型戰機時，最好能利用你機上優勢電子設備，在遠距離就把對方打下來。千萬不要試著跟他們「大車輪追逐戰」，不然等你跟著爬升到速度不足，上不去也下不來時，你就知道被綁在柱子上任由對方宰割是啥滋味了。如果真的不幸陷入追逐

只有試著跟他們比賽迴轉，運氣好也許還能用 M61A1 打下幾架。



Mig-29

F-16的最大敵人，兼具輕巧靈活、高速度、高推力等特性，最喜歡把敵人引誘至失速高度，再回頭擊落對方。通常是以二架爲單位出任務。比較弱的地方是機上電子裝備太差，同時只能監控一個目標，飛彈反制能力也不佳，所以儘量以二、三架F-16包夾一架Mig-29，獲勝的機率會大得多。

SU-27

蘇俄的F-15，來自空中最致命的威脅，體型比Mig-29稍大，同樣具有高速、高推力，能以極大的攻角飛行（即不易失速），善利用傲人的爬升能力獲得比對手好的位置優勢，再將對手轟下來。遇到 SU-27 ，除了比賽「轉轉樂」外，最好能切入它的攻擊死角，趁其不備再將它打下來。還是老話一句，不要玩大車輪，否則……。

MirageIII

爲法國開發出來的飛機，性



能平平，相當好對付，唯一值得注意是它速度比你快，小心別跟丟了。

SU-24

主要任務爲對地攻擊，也具有對空作戰能力，電子反制能力不錯，極速可達 2.4 馬赫，比F-16快了不少。不過動作稍嫌笨拙，爬升能力也較差，只要小心一點應該不難對付。

C-130

是你補給的來源，少了它你就得餓肚子了。不用說， C-130 的體型一定是十分肥厚，而且行動也不靈活，是敵方眼中最好的「靶機」（練習攻擊用）。可不要以爲護航任務簡單就派些菜鳥出去，萬一 C-130 被打下來，你就只有望著一群無彈藥可配掛的F-16大嘆叫天天不靈，叫地地不應了。一般對方喜歡從右（左）後方襲擊 C-130 ，所以護航機最



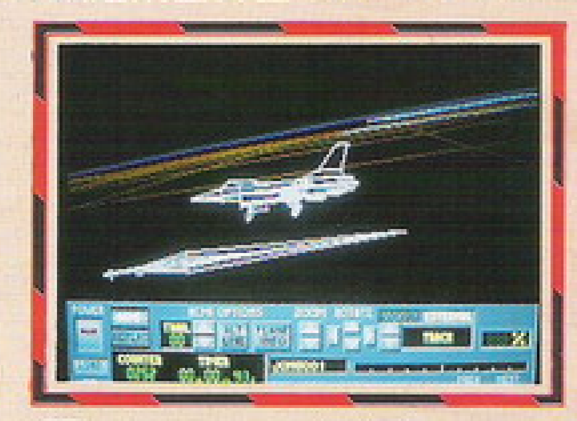
好擺在兩側，一旦有狀況也好互相支援。不要讓 C-130 落單，否則……（結果不用我講了吧！）。

飛　　彈

以上是一些和你有切身關係的飛機，緊接著是飛彈的介紹。

AIM-9M（P）

一般人俗稱爲響尾蛇，爲紅外線追蹤空對空飛彈，特點是輕



戰術分析，一目瞭然

便、可靠度頗高（可是在遊戲中命中率卻奇低無比，是對方技術太好呢？還是……）。但射程短，速度慢是它的致命傷，拿來對付Mig-29、 SU-27 可能不太靈光。

AIM-120

爲一中距離雷達導向空對空飛彈，筆者強烈推薦，不但速度快，射程遠，命中率更是可怕（只要投射方向、姿勢正確，一般都有九成左右的命中率）。只可惜太重了，一顆 AIM-120 抵二枚 AIM-9 ，所以能攜帶的數量也比 AIM-9 少。

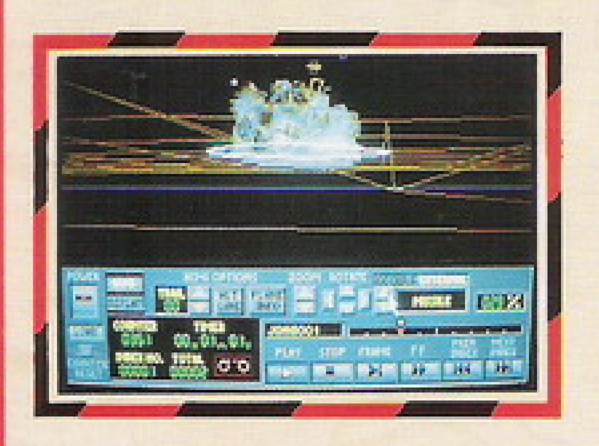


AGM-65B（D）

為一空對地導向飛彈，對付中小型目標非常好用，可以丟了就跑（雖然在眞實世界中不行），大大減低被擊落的機率。只可惜它太肥了，所以也不能帶太多。

MK-82、83、84、

眞正的「炸彈」，彈身幾乎塡滿炸藥，所以破壞力非常強大。不過必須採投射姿勢投彈，而且高度也必須在 500 公尺以上，極為容易受到地面火力的攻擊，若非老手，否則不要輕易嘗試使用。



GBU-15

雷射導引炸彈，威力和MK-84 一樣，越戰時美軍曾用它炸毀許多越共的橋樑。如果你的目標巨大，地面炮火又十分猛烈，GBU-15是個不錯的選擇。

AA-2、AA-8

是敵方的 AIM-9，但射程少了一半，也很容易就被火球騙了。

Matra Super 530

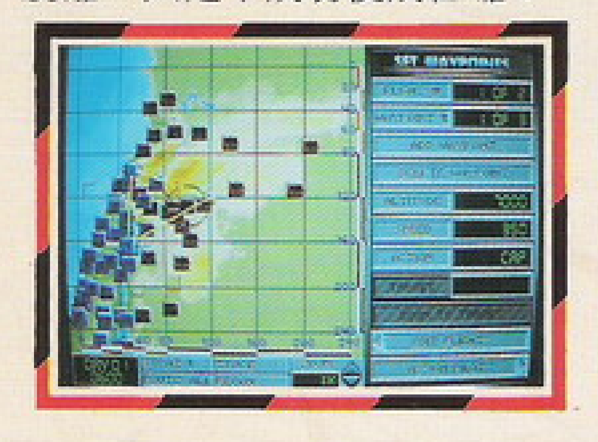
法國製的中程空對空飛彈，一般由幻象機掛載發射，速度可達 4 馬赫，萬一不幸遇上，最好能在遠距離利用 ECM 將之誘開，



如果不成功的話，那麼……自求多福吧！

AA-7

俄製中程空對空飛彈，多由 Mig-29、SU-27 等新型戰機掛載，性能媲美 AIM-120，搜尋能力好得可怕（在遊戲中），很難甩得掉，你唯一的機會是利用中彈前幾秒鐘放出金屬片，再急轉彎脫離，只是不成功便成仁囉！



SA-6

是最可怕的地對空飛彈，除非必要，不然還是躲遠一點比較保險。

SA-7

雖然它的射程很短，搜索能力也不強，但由於它是肩射型地對空飛彈，往往能出其不意的攻擊敵機，造成嚴重損傷。如果雷達幕上莫名其妙的冒出一堆白點，不要遲疑，趕緊加速脫離此區域，免得連自己怎麼死得都不知道。

心得

看到這裡，相信你對各種武器的特性已經有概念了吧！現在我提供一些編隊飛行的心得：

1. 分編小隊時儘量以二架為單位，如果同一個小隊數量太多，作戰時將陷入「敵我不分」的混亂場面，飛彈可是不長眼睛的……。

2. 轟炸任務時，由長機率領二架僚機進行轟炸，另外派僚機負責把風。儘量讓僚機配掛導向武器，除非他的轟炸技能點數很高，不然你將見到目標物矗立在一堆彈坑之中而毫髮未損。任務進行時，讓僚機先衝下去炸，你跟著處理善後（把沒炸完的地方清理掉）。



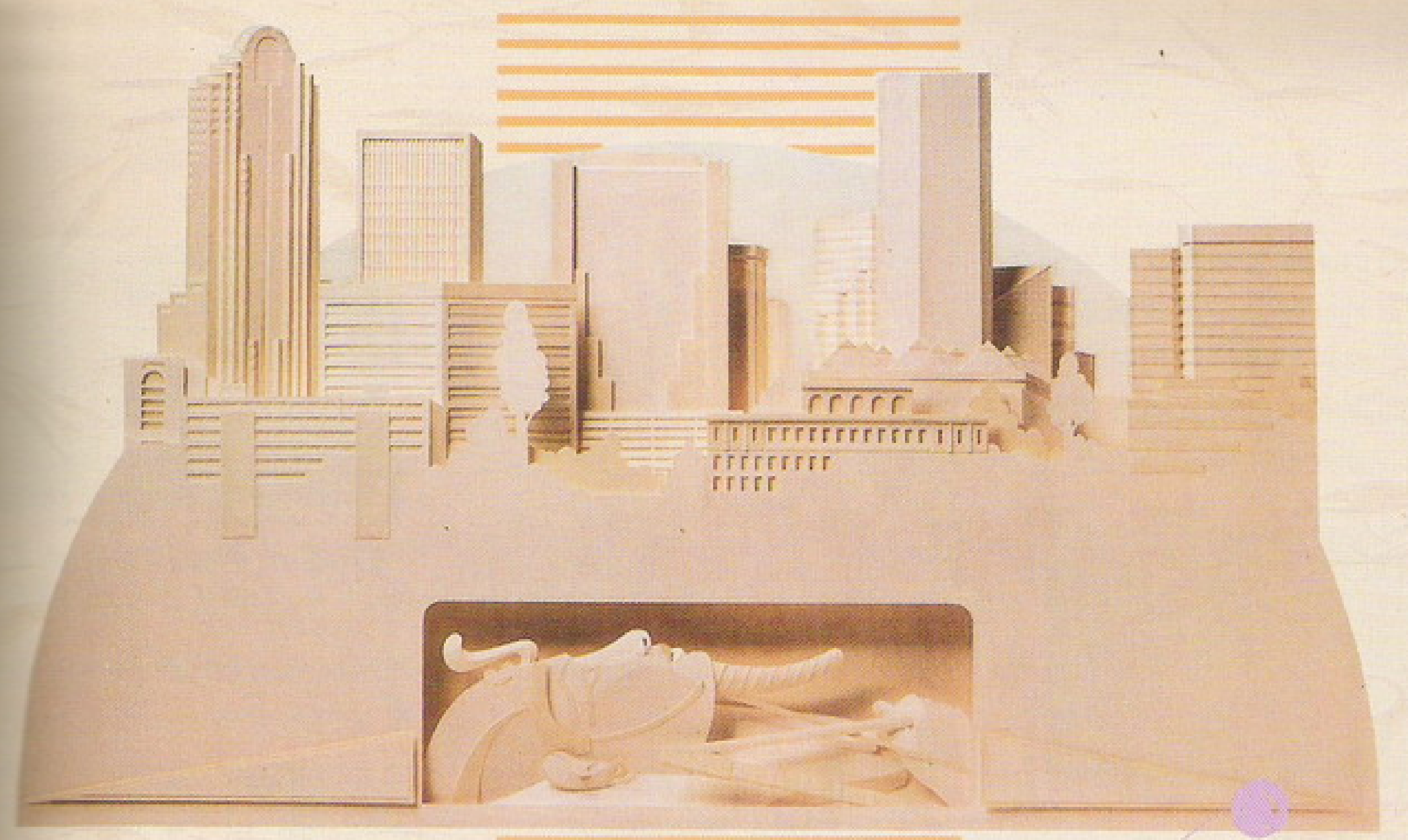
精準轟炸，一彈斃命

3. 新進人員多派他出去巡邏（危險性較低），不過別忘了叫一隻老鳥跟著。

4. 護航任務千萬千萬不能失敗，不然……，關機重來吧！

另外善用 IFF 系統，進入敵方領空時，不要一見不明飛機就打，否則你會後悔一輩子的。在空戰中如果真的撐不下去了，就打開 AUto Fly，保證安全，還能把敵人收拾乾淨，不過平時少用，以免影響分數（也不要讓電腦幫你轟炸，每次都忘了拉機頭……）。

以上是我個人一點小小的心得，希望對尚未進入情況的人有所助益，我們下次見！



文明霸業

皇帝篇

作者／徐國振

！咱們又見面了，不知各位是否已到了非王子級以上不境界？不管怎樣，相信各位「王子」對各項功能、基本策略已經相當熟悉了。

正如說明書所明示的，帝王會讓你有極大的挫折，在奮戰夜才領悟訣竅的吾人，於今仍心有餘悸焉，說真格的只帝王級贏一次就夠了，因爲對手不比在「酋長級」聰明多，倒是奸詐許多，常常撕毀約，同時他們的生產效率比你多了，一個小鎭（人口＝２）在15個回合生產出世界奇觀Cie Lighehouse）！還有打仗是比較容易輸，Chariot 敗Settler ！？無論如何，能在等級征服世界應可說拿到文明之畢業證書了。PS：筆者最玩的的等級是王子級，蓋難易適也。

既然是處在一個「利字擺中，道義放兩旁」的世界，以下如有卑鄙無恥的策略，尙請不必見怪。

基本技術：玩家最好具備好一點的 Disk　Cache ，因爲你一定需要常常存遊戲進度（ i.e 遇到Villiage時、兩軍交戰時）

世界奇觀

擁有所有的世界奇觀，這一生也無怨無悔了！

1 金字塔

Pyamid，after Masonry

盡全力建設出來（理由見上期），以便迅速轉換政府型態因應需求。

2 長城

Great Wall，after Masonry

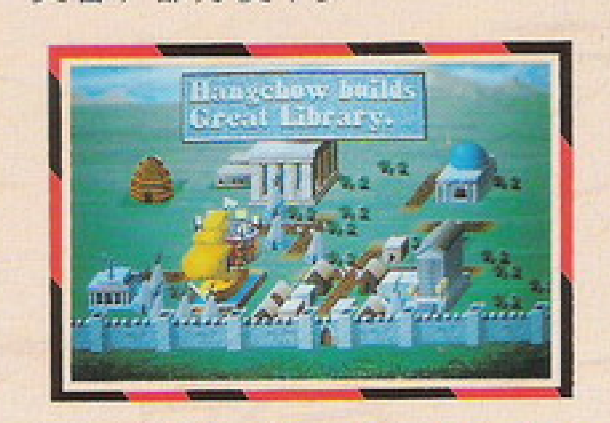
如果你是處在歐亞大陸這種很多對手的地方，考慮比金字塔更優先建造，可以讓你大行「邊打邊談」策略，因爲對方必定會跟你和談（即使在剛被你打下一座城）！

3 大圖書館

Great Libray，after Literacy

如果它的效用不是那麼短的話（在Chirersity之後失效），我一定第一推薦它。因爲前面曾提過，電腦對手發展速率比你快

，故藉由大圖書館可以獲得他國之新發現（我最多曾獲得 4 項），如此你可以將稅率調高許多，對於建軍或收買對方城市（派外交官）都方便不少。



4 巴哈大教堂

J. S. BBach's Cathedral，after Religion

其實只要是能使人民滿足（content ）、快樂的奇觀都非常重要，所以在帝王級中只有頭 2 位市民是快樂的！儘管可以行戒嚴令，但是太多軍隊在城中，無疑是資源巨大的消耗！而教堂（Cathedral ）或競技場（Colss-um）都要龐大資源及不少維護費



除了世界奇觀外，其他的建築都須負擔不少的維護費。

，此時巴哈大教堂顯得非常「可愛」，它需要 400 資源（相當建 2 座半教堂），但不需任何維護費，卻能使同一大陸上的每座城居民減少 2 位不快樂的人，很棒吧！其他如空中花園（Hangig Garden）、神廟（Oracle）也不錯——但有機會的話，用搶的會比較快，懂吧！



策略0

進入遊戲時，一定要有 2 部 Settlers才玩，一個建首都（腹地要大），一個建海港都市，對於初期發展影響很大。

策略1

很難攻下的城池，先與之和談（要有Great Wall），再派軍隊或外交官在其經濟半徑內「駐紮」，此時他們不能在上面生產，可以大大削弱其經濟。

策略2

除了鐵路，坦克（ Armor ）永遠是你必須比別的文明先發展的武力，在遊戲後期具決定性的武力，它有地面部隊最高的機動力，僅次於自走砲（ Arti lle-ry）之攻擊力，因之對速戰速決助益很多。

策略3——外交

對於愛好和平者，這應是唯一的致勝法則了，在每個戰略型都市生產的外交家，他們可以探知敵情（ Investiate City）、破壞設施（ Industrial Sabot-age ）——特別是對方有City Wall時很有用，買下對方軍隊、



喜歡「吃好做輕苦」的人，外交官是第一選擇。

甚至城市，妙用無窮，可多多愛用。

策略4——征服

最少以 2 個武力單位攻城（建議：如一Cariot與Catapult或 Armor ＋ Artillery ），這是因爲如果在一回合內沒攻下該城時，對方必定再買出一個部隊，拖越久越不利我方，如果該城沒有 City Wall，則人口越來越少，價值越低，所以速戰速決，上策也。

PS：如果您也喜歡扮演地球上之中國領導人，特別留意Azt-ec民族，最好在有Map Making之後，立即派 Trireme 登陸中美洲（多試幾次，斜向走比較不會沈沒），先建立據點（移民或搶下一城），以免他們日後發展太快，當你以Sail前往拜訪時，Bat-tleShip 已虎視眈眈等著你了！

策略5——經營

在看過入門篇的附錄後，相信各位不會懷疑鐵路神奇的功效，這次我附了張圖，雖然說明書上寫鐵路不耗行動力，但部隊經過城市則會損失 1/3 左右之點數，所以建鐵路不用直接通過城市，如此上海至莫斯科瞬間抵達也不是夢了。

想要有與電腦對手相當的發



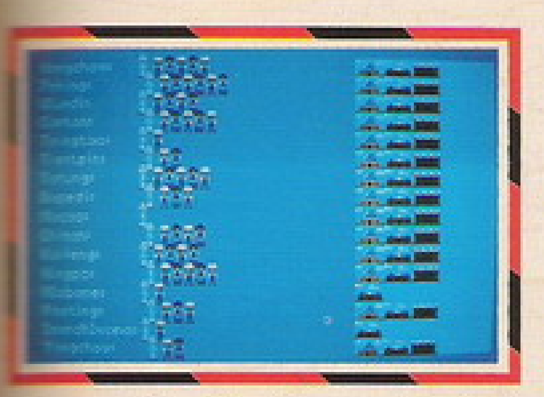
傲人的鐵路網，讓你不費行動力。

實力，實行民主政制是很好的，但你也必須付出很大的代價：幾乎不可能打仗。2.不能行戒嚴法，勢必得花大筆錢在教堂、競技場（Cathedral 、Colossum）上。建議此時一個城堡留 2 軍事單位即可（一個耐打 defense point high，一個能打attacking point high），等錢存差不多了，再換個政制（多半是共產），再開始「雄圖霸業」。

秘技1

（需要金字塔）

當城市發展不錯時（周邊已開墾，人口≧4），可以將政制變爲民主，同時稅率調至60%，奢侈稅率40%，不發展科學，再檢查一下是否大部份城市符合K-ing Day（參考說明書）的條件，不久驚人的成長即將發生，儘



各城市的狀態，一目瞭然。

快在這些城市生產 Settler（可能的話，用買的，以不超過 200 爲限）這樣下來，不出10回合，你的子民將如幾何級數般倍增，

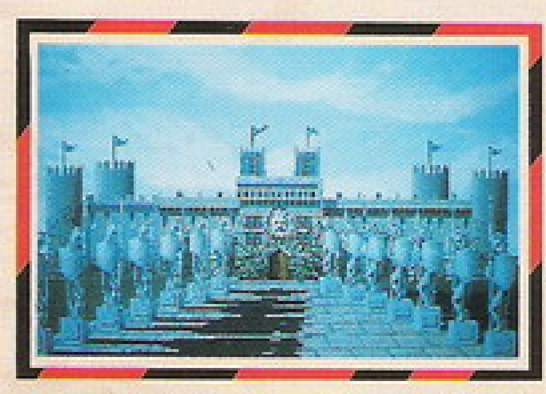


很帥吧。



秘技2

假設你已經雄霸歐亞大陸，正準備進攻美洲，不要忘了多帶些外交官去，做什麼用呢？拿來買對方的軍隊呀！此時一件妙事發生了，他們變成沒有 home city 的軍隊了！不耗用資源，也不會使人民傷心，多棒呀！所以下次當你攻打別塊大陸時，記得這招啊！



你是不是一個好的領導人，你的皇宮就是最好的證明。

攻略年表：筆者的最佳記錄是在940 AD征服世界，不賴吧，以下是「簡單」的過程說明：

3940 BC：

建立好北京、上海

3780 BC：

發現 Ceremonial Burial，再配合 Mysticism（騙來的）。

※ 3560 BC：

發現 Writing ，從此展開「外交」事業。

3040 BC：

發現 Mathematics ，多了Catapult 這項利器，使我攻城無往不利。

2920 BC：

發現 Engineering ，目前沒什麼大用。

2340 BC：

發現 Bridge Building，從此河上可蓋橋了。

2060 BC：

攻占莫斯科。

1880 BC：

攻占希臘城邦斯巴達，外加空中花園一座。

1720 BC：

Aztec 建造金字塔於首都。

1620 BC：

Aztec 建造長城。

1440 BC：

攻占蒙古首都 Samarkand 。

1340 BC：

占領 Aztec 首都Tenochtitlan，獲得金字塔！



後面那個「黃澄澄」的東西，不是冰棒，是金字塔。

1300 BC：

成立共產政府，以增加稅收，減少腐敗（corruption）

1160 BC：

强行進入 Aztec 大城Chiautia，取得Great Wall，從此「邊打邊談」的時代來臨。

1080 BC：

買得 Aytzmco （ Aztec 大城）。

900 ～800 BC：

治理、開發城市時期。

700 BC：

買下德國大城——漢堡Hamburg。

520 BC：

發明Magetism，之後停止發展科技，稅率調成 100 %。

480 BC：

摧毀邪惡的俄羅斯文明。

220 BC：

占領祖魯（Zulu）首都辛巴威（Zimbabne）。

80 BC：

建造大圖書館，以防科技落後太多。

0 AD：

已經有24座城，人口 5 百20萬。

1 ～700 AD：

利用雄厚財力，一一買下其他文明之城市。

780 AD：

消滅 Aztec 文明。

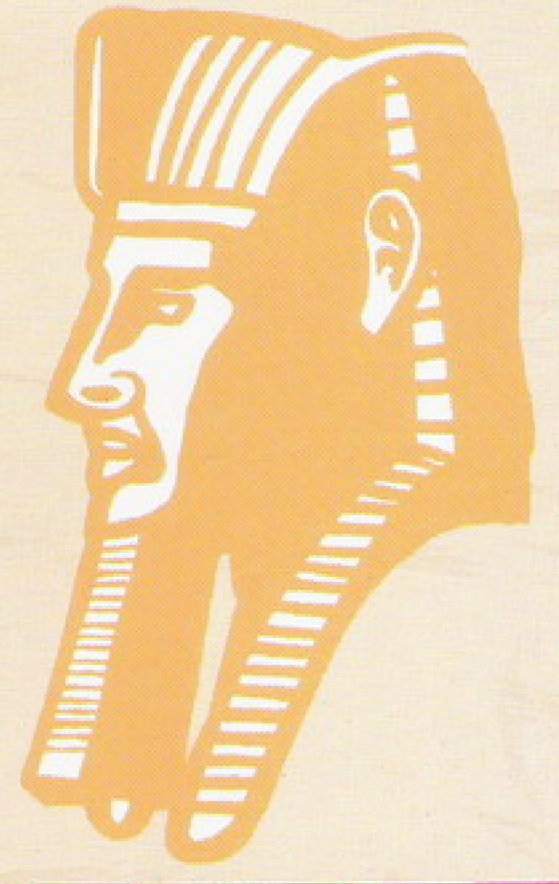
800 AD：

消滅印度文明。

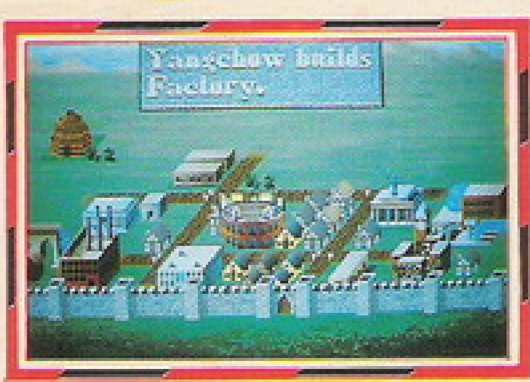
920 AD：

消滅祖魯文明。

結論：看完上述的「歷史」記載，不知是否對各位有所啓發？在下以爲快速致勝的關鍵首要因素在「外交家」，蓋電腦再怎麼要詐，卻從不會用錢來策動你的市民造反，但你卻可以策動對方的城市揭竿起義，只要有足夠的錢（而且是屢試不爽！）。







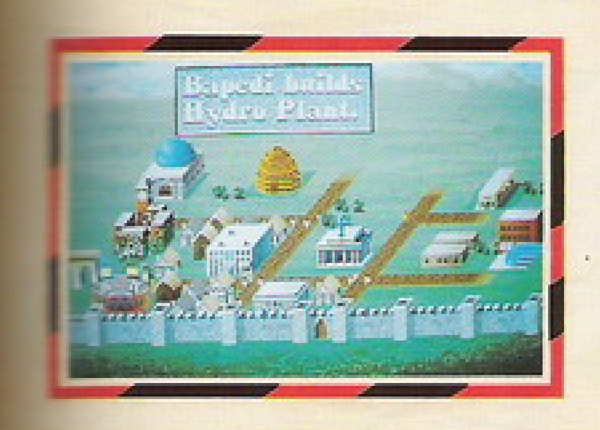
女權的抬頭。

在經過計算後你會發現挺划算的，例如一座人口爲10的大城外帶 3 個軍隊，約 500 元左右可買到，若是你用 500 元來買敵國的軍隊，恐怕連 2 個Catapult都買不到哩！其次適時停頓科技發展也是相當有用的技巧，像是Gun Powder、 Invention 等我都

領導人之人格

民　族	領導人	性　格
蒙古　Mongols	Genghis Khan	侵略性Aggressive 擴張主義Expansionistic 軍國主義Militaristic
俄羅斯　Russions	Stalin	Aggressive，Militaristic
法國　French	Napoleon	Aggressive，Expansionistic，受教化的Civilized
埃及　Egyptians	Emperor Ramesses	Civilized
美國　American	Abe Lincoln	Friendly，Civilized
希臘　Greeks	EmperorAlexandar	Expansionistic，Militaristic
印度　Lndians	M.Gandhi	Friendly，Perfectionist
阿茲特克　Aztecs	MonteZuma	Perfectionist ，Civilized
祖魯　Zulus	Emperor Shaha	Aggressive
巴比倫　Babylon	Hammurabi	Friendly，Perfectionist，Civilized
中國　Chinese	Mao Tse Tung	Civilized
德國　Germans	Fredrick	Aggressive，Perfectionist，Civilized
羅馬　Romans	Casesar	Expansionistic，Civilized
英國　English	Elizabethi	Expansionistic

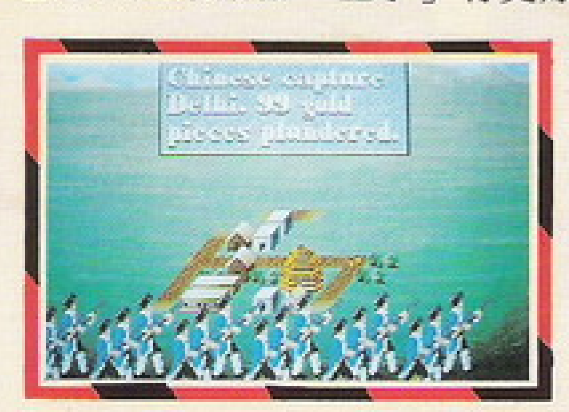
※只有在「地球」上玩才正確，而且有二種情況會產生變化：1.你任意撕毀和約，又沒有Great Wall or United Wations。2.你成爲世界第一强權時。所以在遊戲初期，這份資料比較有價值。（參考說明書，了解各性格之意義。）





不發展，因爲Great Wall、Hanging Garden會因這二項而失效，如此你不確保「和平」（即使是短暫的），更得投入大筆經費安定人心（城市越多越可觀），當然在省下那麼多錢，又實行共產制度（民主制度太束手束腳了）後，你會有大筆經費買下上好的城市（人口＞6）周圍都已經佈滿良田美「礦」。

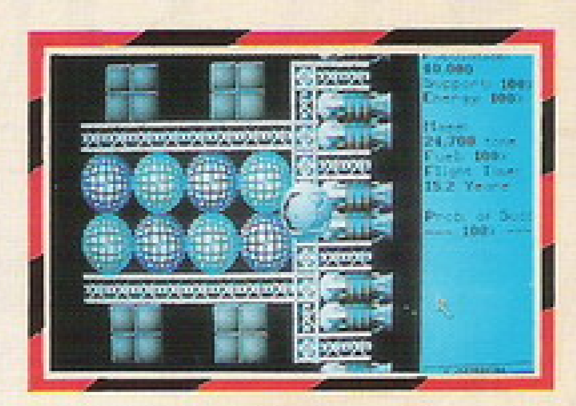
至於首都則無法收買，防禦也最堅固，沒關係！先派外交官探知敵情（Trick：可以先Save game，等調查後再Load game，可省一個外交官），然後連續派出外交官摧毀其城牆，最後以C-atapult 猛轟其城市，想要不贏也難！如果諸位「王子」有更好的快速攻略，觀迎來函指敎（有稿費哦）。最後祝各位「國泰民安①、壽與天齊②。」後會有期！（①國强，人民快樂，②一直玩到上人馬星座爲止）



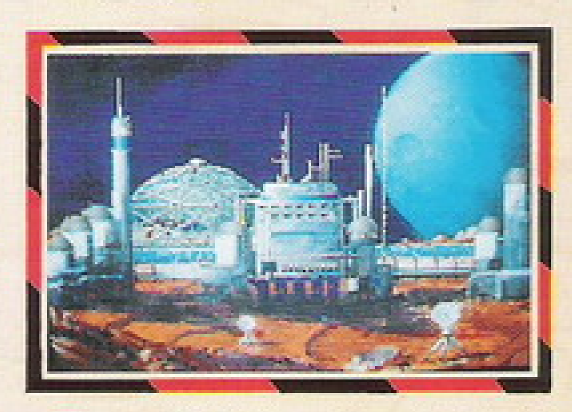
佔領城市比較好「賺」。



有了如此輝煌的成就，夢裡也都會偷笑。



建造太空船，準備遠征人馬星座。



人馬星座，另一個文明的開始。











PC GAME發燒友注意了!!



軟體世界92年PC GAME發燒友聯誼會即將展開

時間地點

台　北	--81年8月23日，星期日，PM 2：00～5：00（國父紀念館演講廳）
台　中	--81年8月9日，星期日，PM 2：00～5：00（大批發百貨公司4F活動廳）
高　雄	--81年8月2日，星期日，PM 2：00～5：00（高雄工專資訊大樓7F會議廳

內　容

來就送	--凡購買軟體世界或電腦遊戲世界7月份上市之新GAME，即可憑內附之問卷卡 填並加貼印花，至現場換取贈品。
新片介紹	--92年國內外強檔新GAME預告，精彩內容不可錯過。
有問必答	--任何遊戲之疑難雜症都可於現場獲得解答。
掰GAME大賽	--就是將GAME之名稱或劇情內容等，編串成故事，上台演講，只要敢秀您就紅 魔奇音效卡二代等著您。
現身說法	--俠影記、楚漢之爭2作者陳則孝現場和您暢談未來。
趣味搶答	--您對軟體世界遊戲了解多少？現場搶答成功，獎品任您選。
頒　獎	--軟體世界甄選之優良之駐校代表，現場頒獎表揚。
摸　彩	--40項獎品等著您，只要您有摸彩券就有中獎機會。

身為一位電腦玩家

大概都曾經想過自己設計遊戲

卻苦於不知如何起步

或是缺乏其他人手配合

現在

有一個很好的機會

只要您具有程式設計

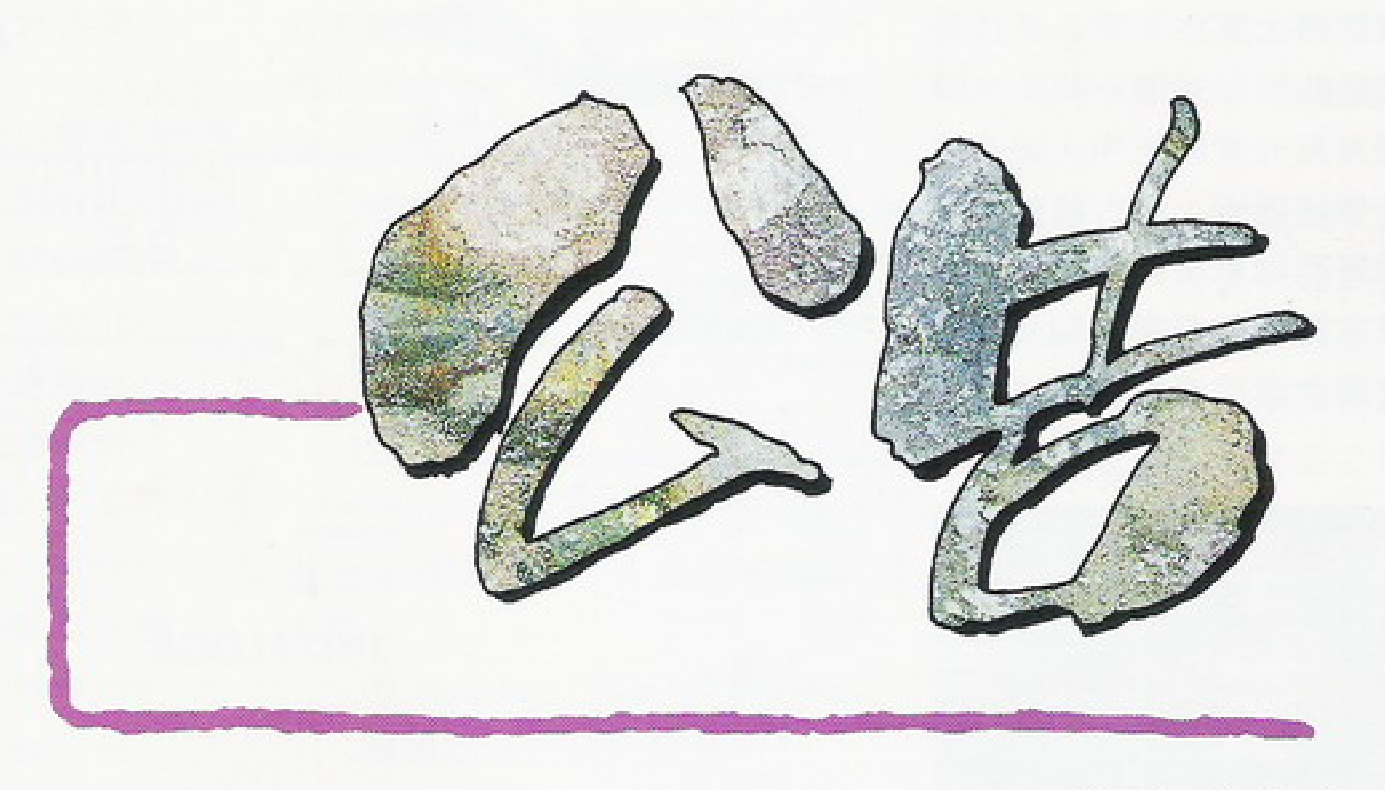
或電腦繪圖方面的專才

或是在玩GAME方面

有驚人的功力

歡迎您！

成為軟體世界工作室的一員！



請來信至

台北市南港路二段99之10號3F

中研課

與我們聯絡

恐怖劇場

艾薇拉Ⅱ

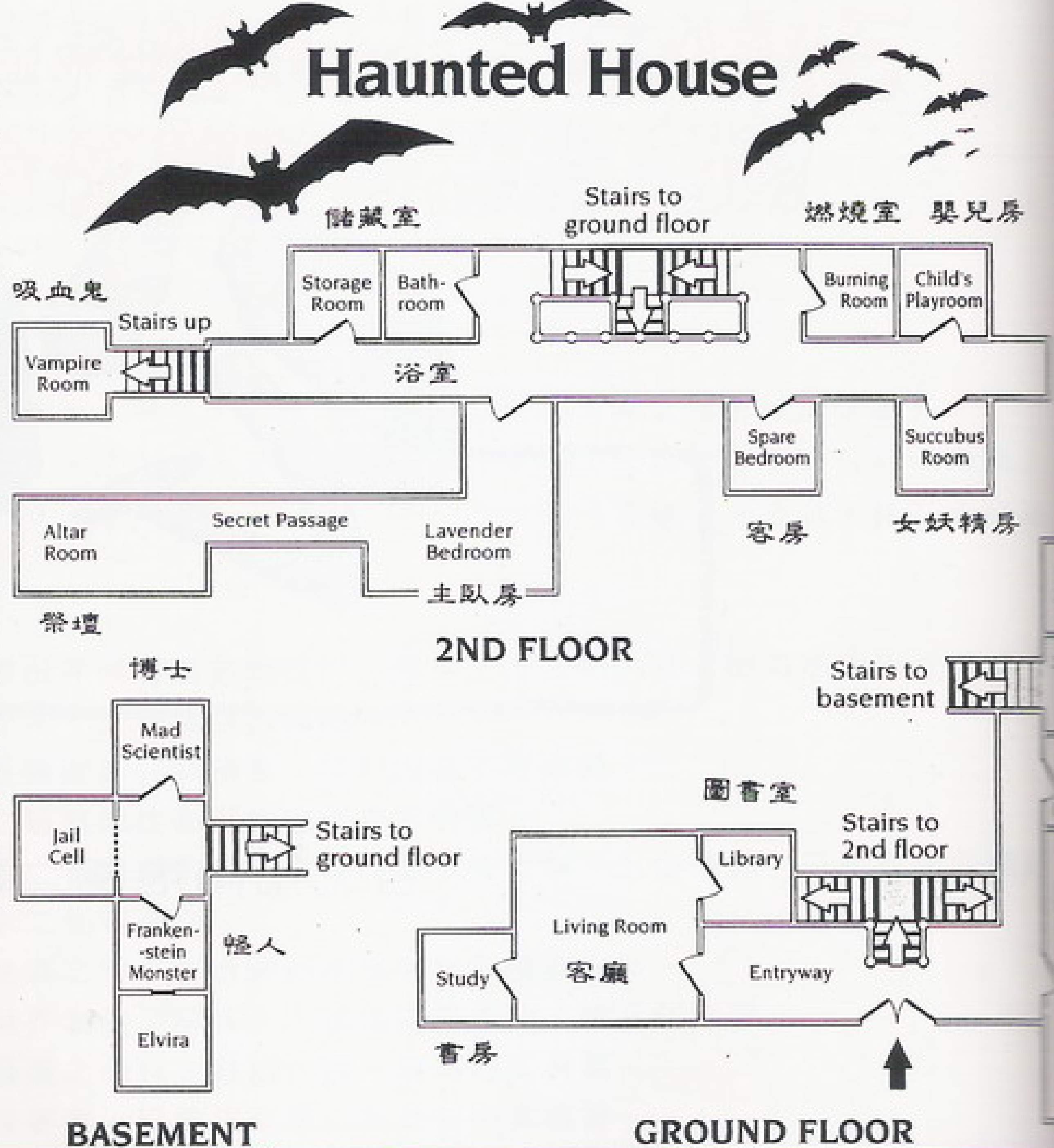
（下）

／毛豆

七.二號影棚～鬼屋(續)：

經過一番仔細偽裝之後，可以準備請博士幫你配藥品了（巫師和助手的照片是同一組）。穿好回到鬼屋的實驗室中，進去之後，先要求博士，是否能幫忙？博士懶得理你只是打聲招呼，此時再要求配一劑毒藥，記得要帶從圖書館拿到的毒藥方程式。





配好之後，回到集物處將毒藥施在肉上，回到書房，將肉丟進水族箱，拿到鑰匙，打開保險箱，你可以找到印弟安酋長的煙斗（pipe of peace），到此在鬼屋的事，可先告一段落了。回到集物區先事休息，在這有幾件小事要做；到冷凍庫中將你沒有用的鑰匙和筆放在冷凍庫裏；把門口和地下室的滅火機帶走配成抗火術（Resist Fire），待會將用到它們的。

八、三號影棚～地下墓穴：

你要去的下一個地方是3號影棚；首先在集物處整理好你身上的東西，武器和護甲、試管、十字架、枕頭、毛巾、gin和vodka兩瓶烈酒（從導演室）、鏡子、髮膠，留在冷凍庫的鑰匙和筆、巫師裝和其配件、特別的金屬物品，和利用集物處中可用的配方，配成你等級可以擁有的所有法術。準備好後，朝教堂前進，經過中間的墓地時，要快步前進，以免被蝙蝠攻擊。

進教堂之後左側有位死去已久的牧師，中間有一池聖水，用所有的試管裝滿聖水，開始配魔法，利用其中的一兩管配成Bless法術（和十字架），施用Bless在你的劍上，利用你的特別金屬製品，配成Magic Armor（用銀製的幸運丁香silver clorer charm和餐室的兩個蠋架），再利用你在書房抽屜中拿到的prayer book配成Unholy Barrier；利用教堂中的金十字（Gold Cross）、Holy Cloth或蠋架（Candlesticks）當成配方配成Holy blasst。如果你等級只有5級而無法配Magic Armor可等待會兒再配，或是利用一小秘技升級；記得在水放箱拿的那把鑰匙嗎？在水族箱的近景中，把指標移動本來放置鑰匙的地方；拿鑰匙一直重覆，一次可增加40點Exp；多試幾次包你升至10級。

現在把右側的祭壇移開，可發現一個入口，下去之後先幹掉旁邊的兩個小嘍囉，在下去之前施個Protection法術，因下去途中有個陷阱會傷害你。



當你到達底端之後，一切都要自求多福了，照著攻略所附的地圖往前進；目標是第六層的丈薇拉，而其中的陷阱則列在表中；適當的考慮是否有法術？而法力點數夠不夠？而陷阱中的火球術不僅會使你受傷，並會燒毀你身上可燃的東西，所以一定得小心。在這也只能給你下列幾點忠告：

〈1〉在地下第四間房中有魚骨，可配成Buoyancy。

〈2〉在你等級升至第八級時，找個較安全的地方配下列的法術：

① Freezing Blade：利用冷凍庫冰過的鑰匙和筆。

② Trueflight：利用枕頭（pillow）。

③ Illasion：鏡子。

將Freezing Blade施在你在第二層發現的匕首（Dagger），這將會使你的這把匕首變得擁有相當大的殺傷力。



〈3〉當你達九級時，將二份聖水混合配成Cure Wounds，把髮膠和烈酒配成Nova。這些法術將會使你較容易去完成這個遊戲。

〈4〉切莫使用光Telekinesis、Buoyancy、Holy Blast和Unholy Barrier，若其中一項沒了，那你大概也沒得玩了。

〈5〉當你終於走到最後的地方，首先記得先將巫師偽裝穿戴好，再去應付那位巫師，告訴他你吃了有毒的食物，人不舒服而他叫你留守後便走開了，如果你的偽裝少了任何一項，你的下場不是死，就是被他變成一隻青蛙。

我自己第一次玩時，忘了假鼻子，所以只得重新走回去，化好妝再走回來；那時我眞是恨不得把電腦給砸了，所以在前面就特別提醒這一點。進去之後把巫師服脫掉，重新準備好武器和護甲，因爲這裏頭的丈薇拉是假的，其實是一隻會噴毒液的眼鏡蛇，幹掉牠之後，你可以找到War Lance，當然要帶走。

〈6〉完成一切後，順著原路回去，回到地下墓穴的入口時（有兩個守衛的地方），把背包清一清，因爲上去你將要面對死亡天使（Angel of Death）；上去之後趕緊施用Unholy Barrier，現在千萬不要移動，繼續

用法術攻擊他，因為肉搏是無效的，先給他來個 Holy　Blast，用完後再用火球術，萬一用完法力，可喝魔法藥，相信一下子便幹掉了。

OK！３號影棚大概也算完成了，收拾背包回到集物處準備朝１號影棚前進吧！



第一關

附　室

寶　物	問題種類	解決方法
增强體力的藥水	鐵絲網	剪斷鐵絲網
RM2 櫃子的鑰匙	毒氣瓦斯	水中呼吸術
金聖水	火球	禦火術

主　室

寶　物	問題種類	解決方法
回復體力的點數	殭屍偷襲	戰鬥
回復體力點數２點	毒針	戴上手套
小盾牌	躲在櫃子下	移開櫃子
增强體力的藥水	火球	禦火術

第二關

附　室

寶　物	問題種類	解決方法
魔法匕首	破解魔法	鎖心術
斧頭	毒氣瓦斯	水中呼吸術
回復體力的點數	火球	禦火術
RM1 櫃子的鑰匙	鐵絲網	剪斷鐵絲網

主　室

寶　物	問題種類	解決方法
刻有曲線的石頭（+5PP)	洞穴入口的房間	離開之前關上櫃子
電影捲盤	帶針的陷阱	移動牆上的劍
回復體力的點數	殭屍攻擊	戰鬥

第三關

附　室

寶　物	問題種類	解決方法
RM3 櫃子鑰匙	火球攻擊	禦火術
RM4 櫃子鑰匙	毒氣瓦斯	水中呼吸術
PP　potion	鐵絲網	剪斷鐵絲網
鍊鋸	破解咒語	鎖心術

主　室

寶　物	問題種類	解決方法
中國花瓶	沒有陷阱	
柳橙	殭屍攻擊	戰鬥
+2 Int potion	毒針	戴上手套
暗紅石頭（+5PP)	All ststs R-educed Mag-ically	化功大法

第四關

附　室

寶　物	問題種類	解決方法
RM1 櫃子鑰匙	毒氣瓦斯	水中呼吸術
木槌	鐵絲網	剪斷鐵絲網
RM2　key	破解魔法	鎖心術

主　室

寶　物	問題種類	解決方法
+２體質點數	火球術	禦火術
暗紅石頭（+5pp)	殭屍攻擊	戰鬥
PP　potion	躲在櫃子下	移動櫃子
鯡魚骨頭	鑰匙藏在另一個櫃子	移動櫃子，並開鎖

怪物弱點

在地下墓穴中有幾種怪物：

（１）骷髏兵：有兩種，一種你和牠遭遇時能看見牠的膝蓋，那便是牠的弱點，另一種的攻擊牠的脊椎下端。

（２）鬼魂：這是最討厭的一種，很難打敗牠，只要你不要在某些地方停留太久，牠便不會出現。

第五關

附　　室		
寶　物	問題種類	解決方法
補充能量	火球	禦火術
RM1 櫃子鑰匙	拆除鐵絲網	不可剪鐵絲網
PP　potion	鐵絲網	剪除鐵絲網
木樁	破解魔法	鎖心術
恢復點術	毒氣瓦斯	水中呼吸術

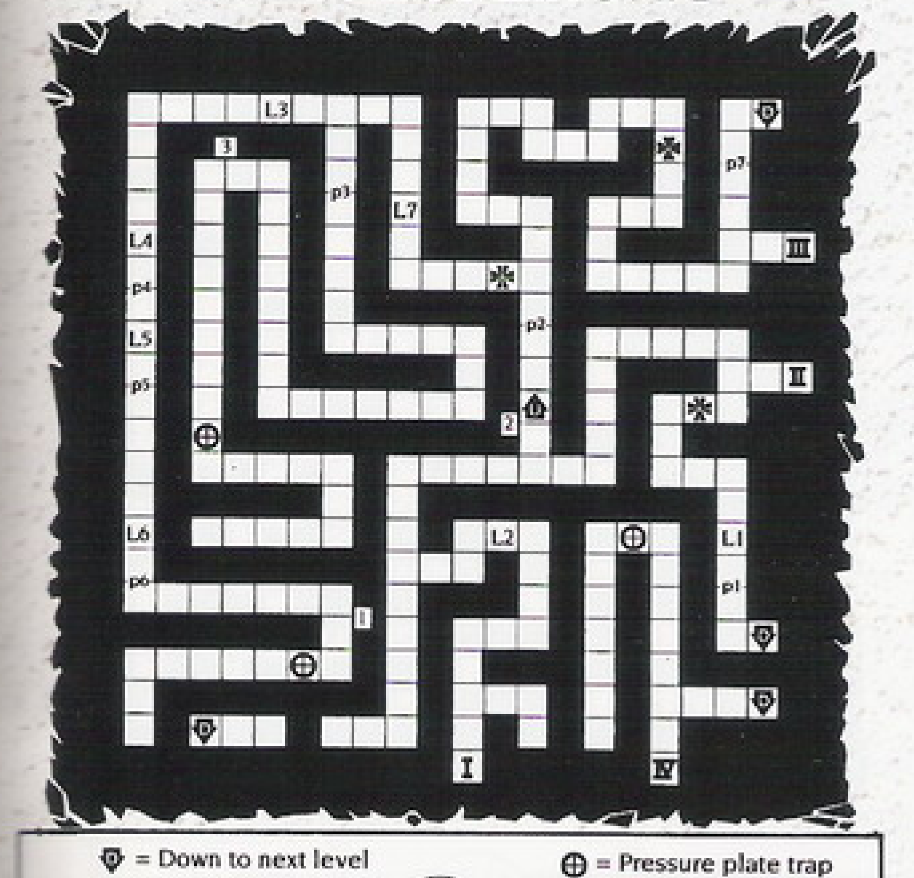
主　　室		
寶　物	問題種類	解決方法
＋2 weapon skill potion	毒針	戴上手套
恢復體力的藥水	殭屍攻擊	戰鬥
大盾牌	帶針的陷阱	移動牆上的匕首

第六關

附　　室		
寶　物	問題種類	解決方法
痊癒點術	拆除鐵絲網	不可剪鐵絲
PP　potion	破解魔法	鎖心術
魔法匕首＋經驗	Two-spike Mand Trap	戴上手套
RM2 櫃子鑰匙	毒氣瓦斯	水中呼吸術

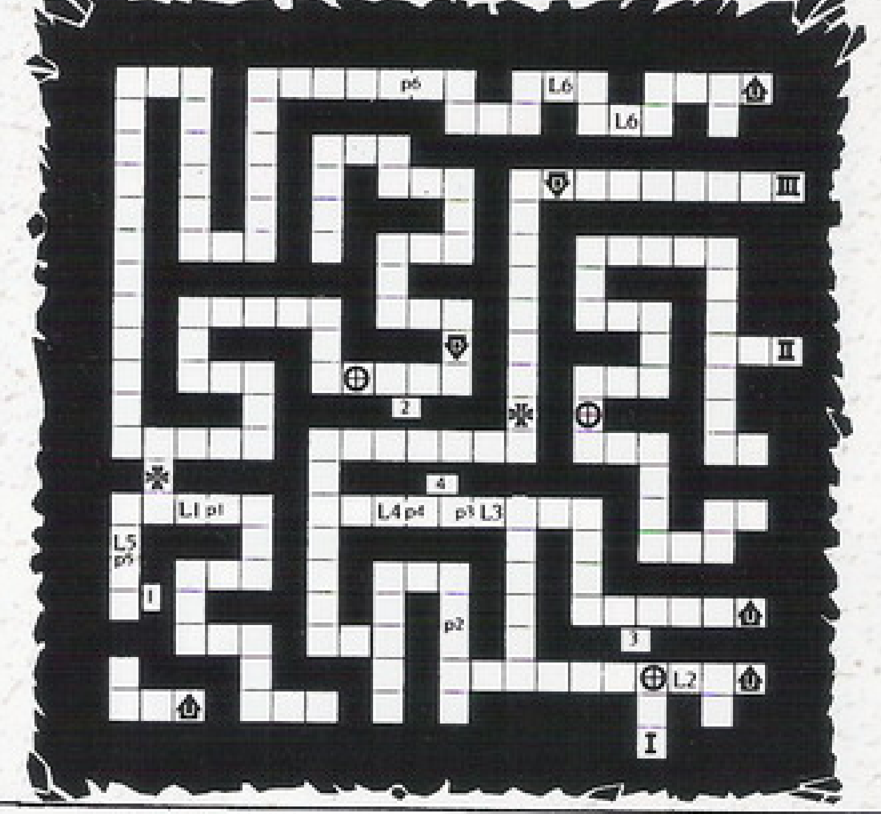
主　　室		
寶　物	問題種類	解決方法
空地	帶針的陷阱	移動牆上的斧頭
金石英	陷落	離開之前關上櫃子
痊癒點術	櫃子中的毒針	戴上手套
PP　potion	殭屍攻擊	戰鬥

Catacombs Level #1



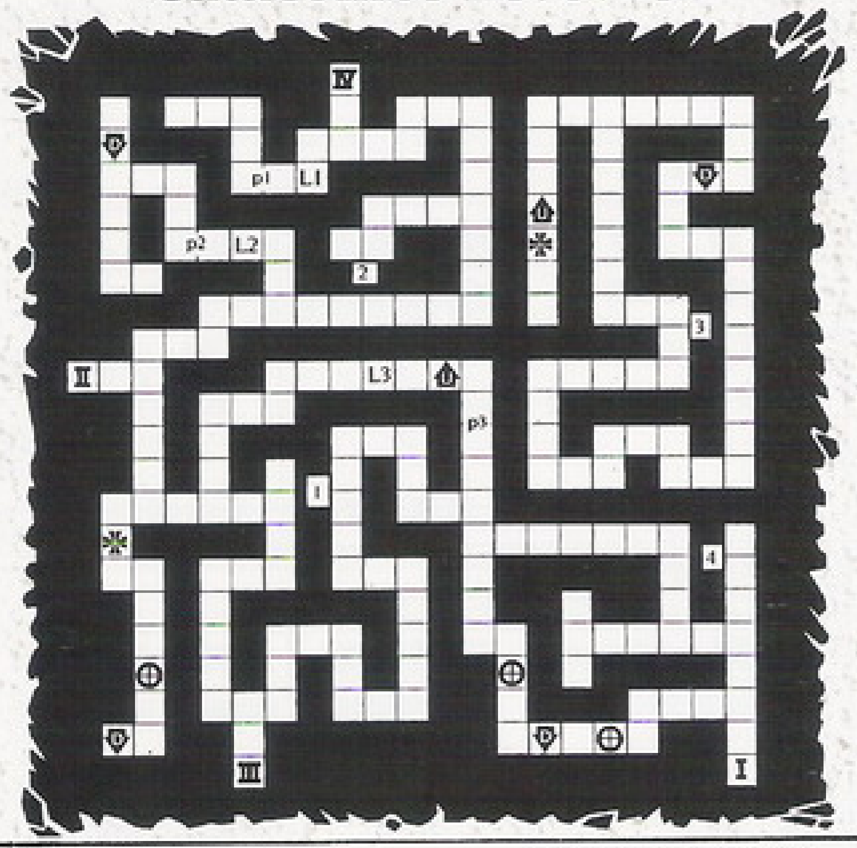
⊽ = Down to next level
⇧ = Exit to surface
L1 - L7 = Lever 1-7
p1 - p7 = Portcullis 1-7
✽ = Trip wire trap
⊕ = Pressure plate trap
I - IV = Room 1-4
1 - 3 = Alcove 1-3
E = Elvira
S = Sorcerer

Catacombs Level #2



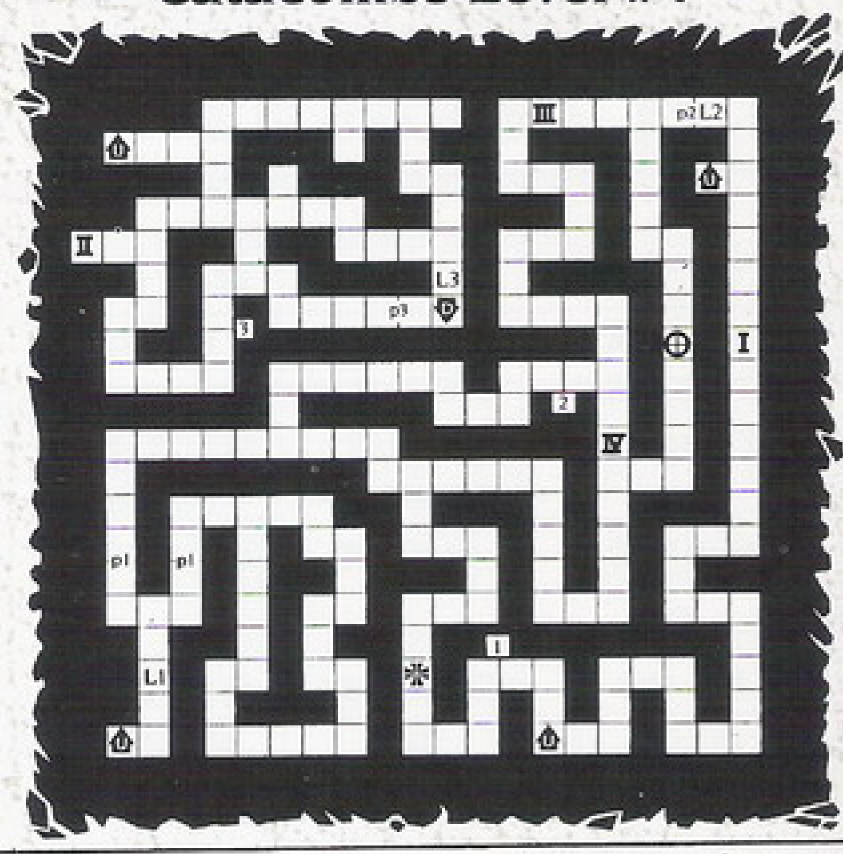
⊽ = Down to next level
⇧ = Up to level above
L1 - L6 = Lever 1-6
p1 - p6 = Portcullis 1-6
✽ = Trip wire trap
⊕ = Pressure plate trap
I - III = Room 1-3
1 - 4 = Alcove 1-4
E = Elvira
S = Sorcerer

Catacombs Level #3



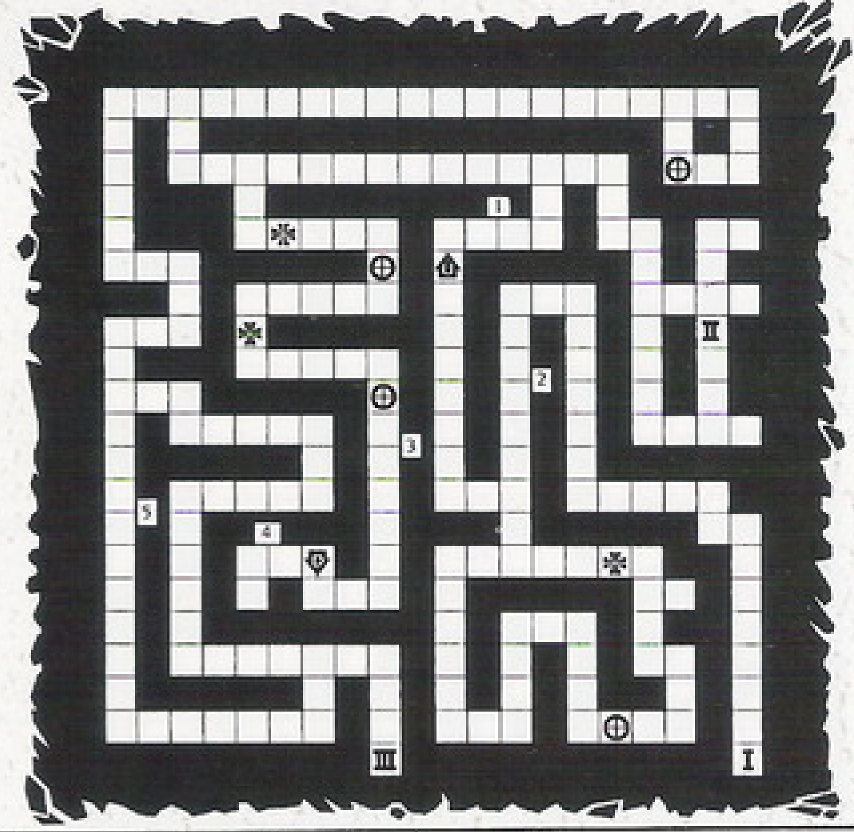
- Down to next level
- Up to level above
- L1 - L3 = Lever 1-3
- p1 - p3 = Portcullis 1-3
- Trip wire trap
- Pressure plate trap
- I - IV = Room 1-4
- 1 - 4 = Alcove 1-4
- Elvira
- Sorcerer

Catacombs Level #4



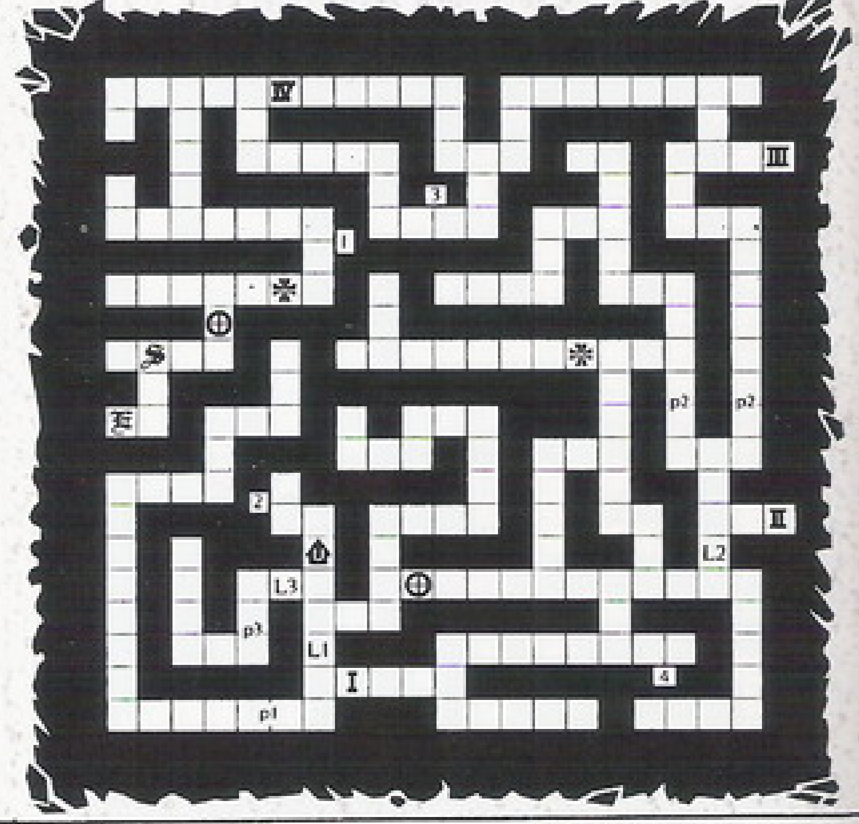
- Down to next level
- Up to level above
- L1 - L3 = Lever 1-3
- p1 - p3 = Portcullis 1-3
- Trip wire trap
- Pressure plate trap
- I - IV = Room 1-4
- 1 - 3 = Alcove 1-3
- Elvira
- Sorcerer

Catacombs Level #5



- Down to next level
- Up to level above
- L1 = Lever 1
- p1 = Portcullis 1
- Trip wire trap
- Pressure plate trap
- I - III = Room 1-3
- 1 - 5 = Alcove 1-5
- Elvira
- Sorcerer

Catacombs Level #6



- Down to next level
- Up to level above
- L1 - L3 = Lever 1-3
- p1 - p3 = Portcullis 1-3
- Trip wire trap
- Pressure plate trap
- I - IV = Room 1-4
- 1 - 4 = Alcove 1-4
- Elvira
- Sorcerer

九．一號影棚：大蜘蛛穴：

在前往蜘蛛穴之前，同樣的你必須先檢查你的背包中是否有下列的物品：

〈１〉所有你能用的法術，包括Buoyancy和 Telekinesis ，而其中攻擊性的法術可配多一點。

〈２〉最平常的武器和護甲。

〈３〉艾薇拉房中的指甲銼——救艾薇拉用。

你的目的地是 Level D，而在途中會有許多洞窟中有水晶和蘑菇，可做為法術的配方，可視情況拿取。而毒菇（紅色）是配解毒劑的配方，你必須殺掉其中所有的怪物，趁中間一段短時間拿取，否則怪物再出現你得再殺一次，是件蠻煩的事。

像在地下墓穴一樣有許多事要提醒你：

〈１〉在 Level A中有個湖（Lake），你必須先施Breather Underwater，下到水底，而中途要殺掉一隻怪物，到湖底時要帶走繩索（rope），再利用Buoyancy 減輕重量回到水面。

〈２〉在 Level B有隻大蠍子，殺掉它可在地上撿到一卷卷軸Binding Scroll，和繩索同為法術Binding Demon 的配方。

〈３〉在 Level C你必須利用繩子盪到 Level D，小心選擇你要割掉那條繩子。

〈４〉當你在 Level D時，你會遇到一位可憐的導演，利用你的 Telekinesiseg 法術將他手中的電梯鑰匙拿到。

〈５〉同時你必須對對面的大蜘蛛發射Ice Darts 以吸引牠過來，而牠動了之後，趕緊回身逃跑，或許會被它咬一口，不過不要緊，治療一下便可，回頭趕快向電梯前進，利用剛拿到的鑰匙，打開電梯開關，當然剛剛你在一樓時需將Power Turn On，否則你就得重來一次了。趕緊走過去，將門反身關上，把大蜘蛛隔二層鐵門和你分開。

〈６〉走到盡頭，看到艾薇拉，把她救起，不過她卻變成一隻大黃蜂，幹掉它，把酋長的Tomahawk 帶走，再利用垂直的繩子滑到 Level C，利用電梯回到 Level A。

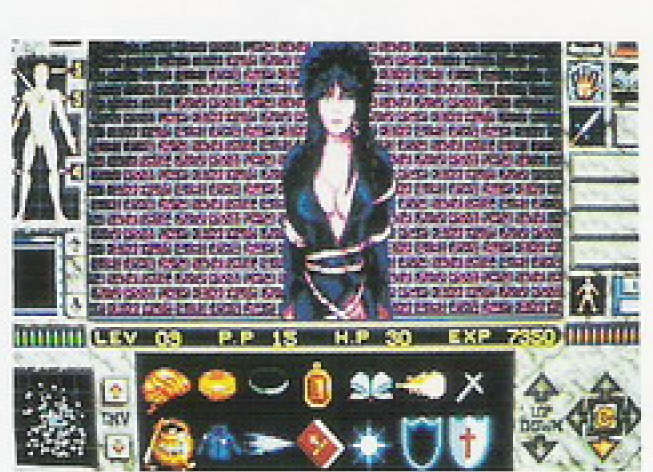
走出１號影棚，你現在的工作是去解救艾薇拉並打敗最後的敵人Cerberus了（地獄的三頭守門怪物）。



十．最後決戰：

想想整個影棚，還有那可藏住艾薇拉呢？對了就是地下室那位怪人後面的房間，而如何讓怪人移開呢？讓他活起來不就成了，（記得圖書館中的書嗎？）所以你得利用電使他活起來。

回到地下室的鍋爐室中，利用火球術解決那冰凍怪物，把銅棒帶走，然後回到鬼屋。在要到廚房入口的牆上有一個氣壓計，把它變成Summon Storm ，走到樓上帶著梯子和火柴盒到閣樓，利用梯子爬上屋頂，將銅棒架在煙囪上當導電棒，施展Summon Storm 招來閃電，使電經銅棒導入屋中，回到地下實驗室，在打開電源前，先看看是否帶了剪線鉗，將右下角的電壓開到最大，把左邊電源打開，怪物便動了起來，待牠快抓到你時，剪掉牠頭上的線，牠便停了下來。走進牠身後的房間，看見艾薇拉被綁在柱子上，趕緊救了她，再把地上的Magic Bag 帶走，那是你配復活術不可或缺的配方。順便把標本中的心臟（ heart ）帶走。



現在想想在圖書室中，書中所說的如何打敗Cerberus得先救活牧師，而在去救他之前，先確定你背包中有下列東西：

①配 Resurrect 的配方，Brain、Heart、Scalp、eggs 和 prayer book。

②配 Bind Demon = Binding Scroll和rope。

③10隻黑蠟燭。

④魔法袋（Magic bag）。

⑤斧頭（Tomahawk）。

⑥War Lance 和 pipe of peace 。

⑦Chalice of Blood。

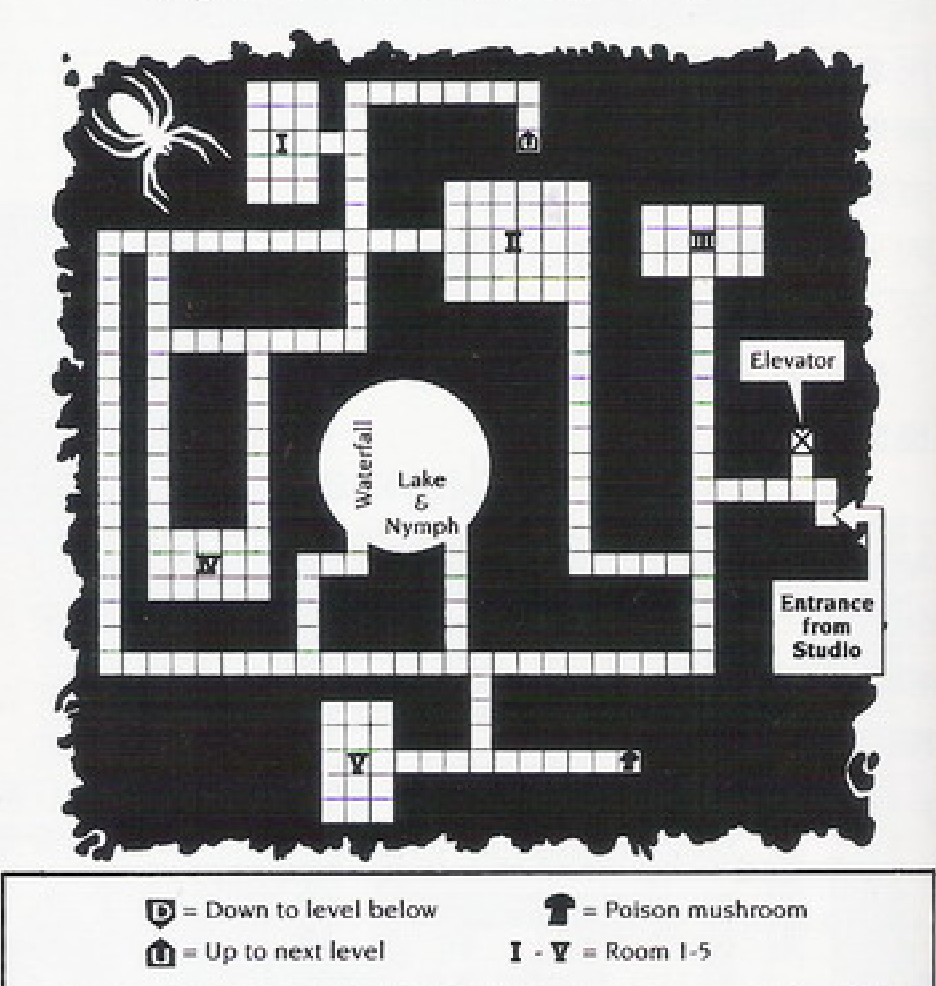
⑧火柴盒（Matches）。

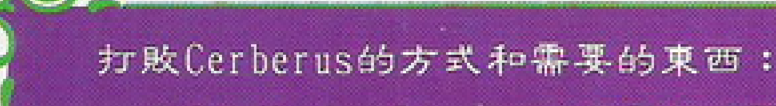
走到教堂，配成 resurrect 救起牧師，告訴他你需要他，再告訴他我們多需要他和Cerberus所做的一切，他會很樂意到停車場幫你畫五星芒（pentacle）的。而到停車場途中，要到地下室請會長幫你替Magic bag、Tomahawk 和War Lance 附上魔法，當然你得他先給他 pipe of peace 。將物品都附上魔法之後，你就可以到停車場展開決戰了。

到停車場，你會看到一個相當漂亮的五星芒，把十根黑蠟燭擺在交叉點，利用火柴點燃後。確定你身上帶有著Magic Bag、War Lance 和Tomahawk，且讓它們在你背包的最前面，因爲待會兒你會沒有時間再去找它們。OK！現在使用Magic Bag 把牠招來，當牠出現時趕快用 Bind Demon困住牠，當閃光使牠變弱時，趕快將War Lance 丟向牠中間的眼睛，而當牠準備吐出火焰時，將Tomahawk丟向牠的心臟，然後你就可以看到這個遊戲的結局了。

十．結語：

古堡禁地Ⅱ比起前一代實在好太多了，不論是在劇情亦是畫面上都相當漂亮，讓我們期待更好的 ELVIRA Ⅲ的出現。





打敗Cerberus的方式和需要的東西：

（1）Magic Bag——在實驗室，關Elvira的地方。

（2）Tomahawk——在蜘蛛穴中。

（3）War Lance ——在地下墓穴等六層。

※以上這三項要交給印弟安會長施以祝福，附上魔法。

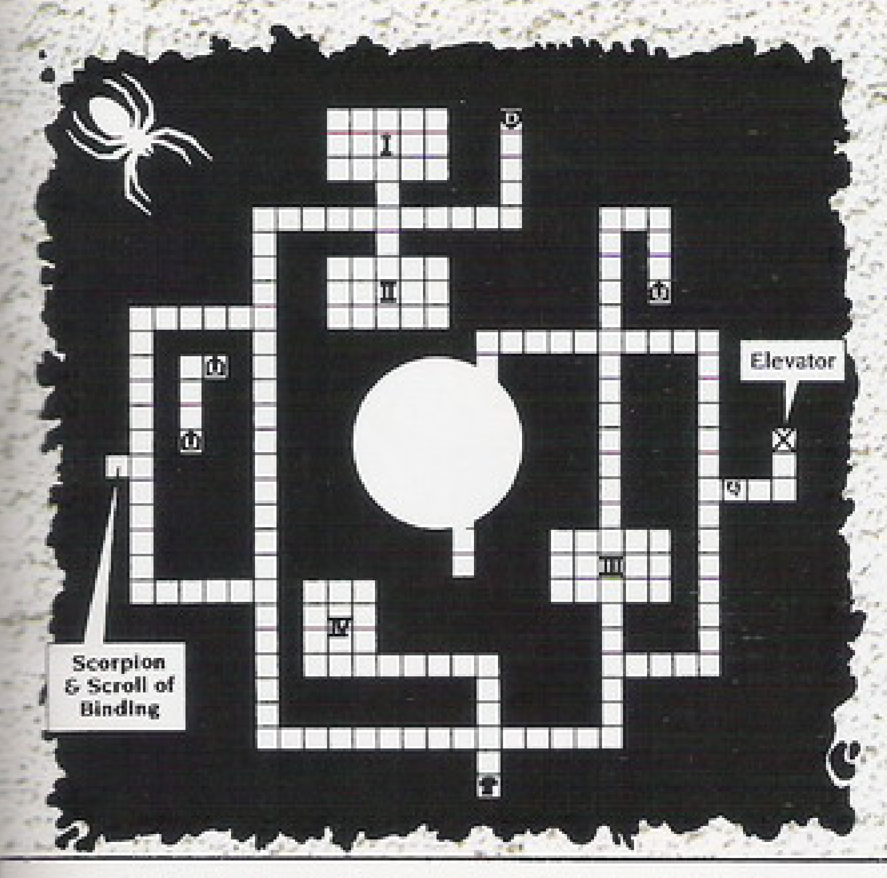
（4）十根黑蠟燭——在主臥房的吸血鬼祭壇中。

（5）盛滿血的杯子——在主臥房的吸血鬼祭壇中。

（6）火柴盒，點燃蠟燭用——在鬼屋的儲藏室中。

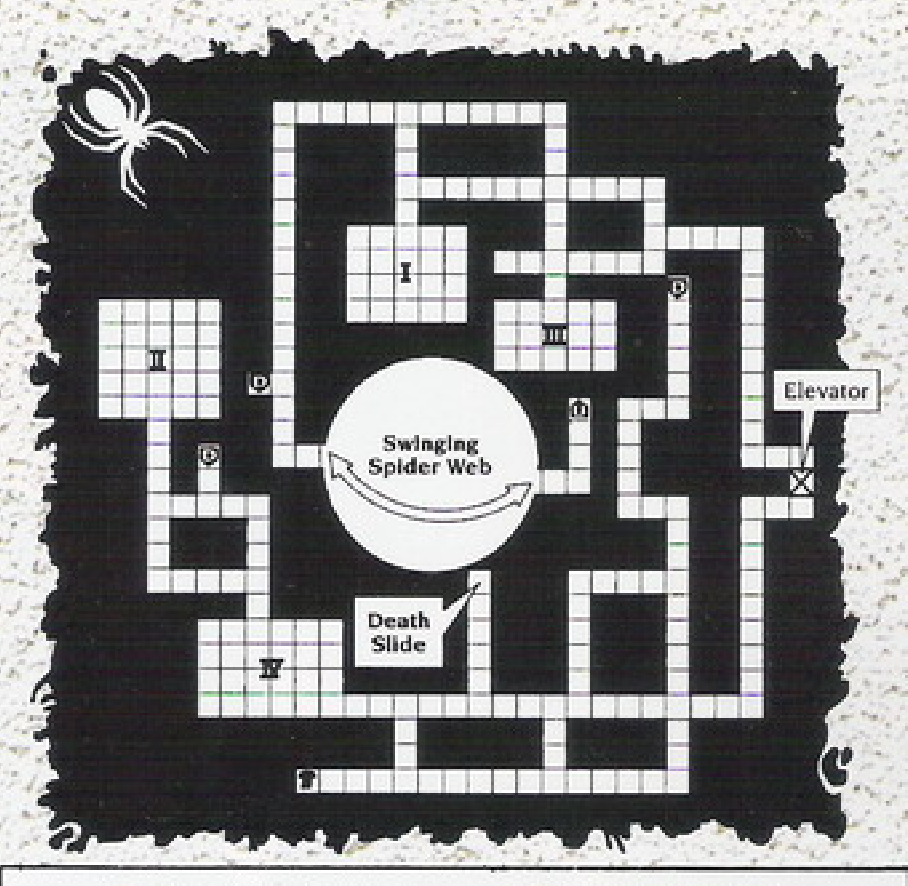
（7）事先配好的Binding Demon 法術。

Spider Caves Level "B"



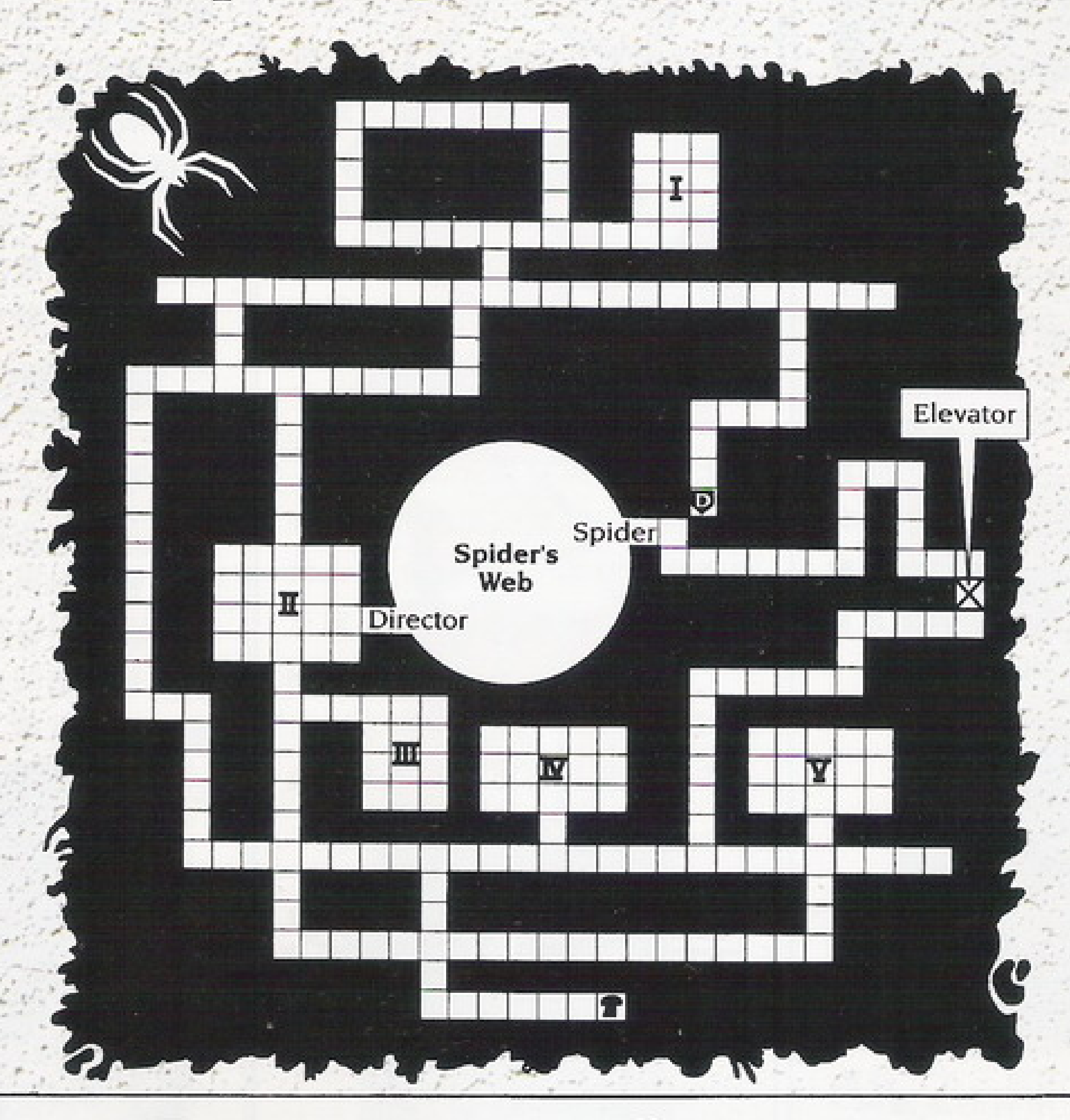
D = Down to level below
U = Up to next level
= Poison mushroom
I - IV = Room 1-4

Spider Caves Level "C"



D = Down to level below
U = Up to next level
= Poison mushroom
I - V = Room 1-5

Spider Caves Level "D"



D = Down to level below
U = Up to next level
= Poison mushroom
I - V = Room 1-5



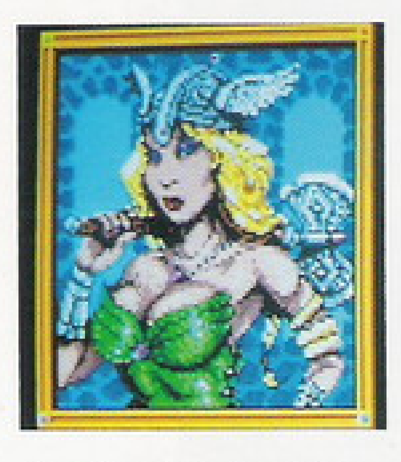


異域之門 完全攻略（下）

／Steeler

勞得瓦特（Loudwater）城

勞得瓦特是精靈所建立的一座古城，大部份的居民仍是屬於半精靈族。在瓦加蒙來之前，這個相寧（Shining）河畔的城市曾是如此的平和。本城的特色是街道錯綜複雜，因此巷戰的機會頗多，必須佈好陣勢。瓦加蒙派了重兵守在城的主要街道，而且在迷宮般的大街小巷內，不時有巡邏隊出現。隊伍必須時常攻擊這些巡邏隊，以逐漸削弱漢塔林的軍力。



一旦消滅了所有的巡邏隊，瓦加蒙只得做困獸之鬥，因而會有一大群的漢提贊戰士集結，此時瓦加蒙會趁機逃離戰場。然而即使沒能征服勞得瓦特城，也不會影響遊戲的完成。不過在離開本城前往洛肯城（Llorkh）之前，記得恢復全體隊員的生命點數並記憶法術，因爲洛肯城正佈滿著漢塔林的陷阱。



隊伍可在旅店或任何非街道的地方休息。在陵墓有六群食屍怪和僵屍出現。

❶這酒店橫跨著相寧河，兩邊各有一扇門。利用它可繞過瓦加蒙佈置在橋上的衛兵哨。



7 勞湯瓦特的領導人——灰劍爵士（Lord Greysword）住在北邊。這城堡大門深鎖，無法通過。他不敢公然干預漢塔林的計劃，只得眼睜睜地看瓦加蒙揮軍進入勞湯瓦特。

8 從這些地方可看到瓦加蒙的護衛在橋的東邊。在街頭巷戰中消耗瓦加蒙的軍隊數量，直到打敗最後的一小群戰士，便可攻其主力兵團。在巷戰中消滅的敵方人物愈少，則在主力兵團的數量愈多。

11 如果隊伍至少擁有一座雕像，在此的居民會告知漢塔林如何粗暴地對待城內的人民。

20 如果隊伍有一、二或三座雕像，瓦加蒙將設重兵阻擋，一大群漢提爾戰士和飛獅在此會集結，若隊伍已消耗大部份的巡邏隊，則此主力兵團的兵力會減少，瓦加蒙見勢不妙先溜了。戰勝後，有個戰士名叫雷斯保（Rishpal）的，會要求加入隊伍，誓死對抗瓦加蒙，因爲瓦加蒙遺棄他們。隊伍必須拒絕他的要求，因爲他是瓦加蒙的間諜，派來臥底隨時報告隊伍的行蹤。

洛肯（Llorkh）

漢塔林的商隊出現在洛肯城了，因爲這個城市最近從矮人族手中轉變成爲人類所統御，因爲其地理位置孤立和漢塔林的影響，洛肯城成爲沒人願意前進的地方——如同阿曼尼塔所提到的。

洛肯城新的領導者正處心積慮地把這些曾在礦坑工作的矮人趕出城去，若隊伍中有成員是矮人族者會被嘲笑。包括前任領導者在內的許多矮人都被漢塔林的死士殺掉了。

更糟的是有一隻梅杜莎（Medusa）佔據舊城堡（Old Castle），而以往住在這裡的居民都被變成石化的雕像立在街頭。很重要的一點，每個隊員都必須準備（Ready）好鏡子（Mirror），這樣遇到梅杜莎時可避免被變成石頭（turn to stone），否則要回復肉身又得付出一大筆費用。



若沒有十全的準備千萬別進入任何商店或旅店，因爲這些商店和旅店表面上是正常，可是一旦入內後會踏上機關而滑入城下的競技場（arena）。隊伍會在此有另一段驚險的插曲，必須步步爲營小心謹慎才能再回到洛肯城。

其他提示

市街上有三群漢提爾戰士，而城內的建築物會有三群強大的食人鬼（Ogre），本城所有商店及旅店在隊伍要離去時，會觸動陷阱掉入城下的競技場內。

2 租船中心。但是付了25塊金幣後，隊伍會掉入競技場內。



9 當隊伍要離開時，會掉入競技場內。

13 班的神殿，有醫療的服務，但是同樣會將隊伍丟到地下的競技場內。

14 一小群的矮人藏於此。千萬別攻擊他們，他們會告知近來發生的事及關於梅杜莎和她的地獄犬（Hellhound）。

洛肯城下的競技場（The Arean Beneath Llorkh）

這是隊伍發現北方的雕像（Statuette of the North）的地方。一旦隊伍在洛肯城的商店或旅店中了陷阱，會滑入這條長長的坡道，到了隧道的盡頭是一個很大的競技場。此時競技場上的觀眾包括人類（Humans）、半獸人（orcs）和其他怪物，都很期待看到場上的格鬥者殺死突如其來的這群陌生人。而瓦加蒙就站在高高的觀禮台上，他告訴隊伍，如果能打勝連續的三波格鬥就放隊伍一條生路，但絲毫沒有休息的機會。



隊伍很驚險地贏了三場惡鬥，瓦加蒙倖倖地恭賀一番，准許隊伍看到明天的日出，但是明天還有另外三波的格鬥。他假裝悲傷地說：因爲有要事必須去艾斯寇爾，很遺憾不能爲隊伍送終。

接下來隊伍便被送入監牢內，什麼武器和雕像都被取走，只好等待機會逃出監牢，再到漢塔林的指揮官辦公室取回雕像和武器，殺出重圍回到洛肯城。



可供休息的地方有（a）在軍營內打敗5群隨機出現的怪物，（b）在監牢裡。

2 地下競技場，雕像會被取走。如果雷斯保還在隊伍裡面，他將在此時回到瓦加蒙身邊，接受瓦加蒙的表揚。隊伍在此將經歷三次格鬥而不能休息，這些格鬥者包括食人鬼、地獄犬和鷲面獅（Griffons）。三場戰鬥勝利後，隊伍被帶到監牢內。要打贏這連續的三場戰鬥，必須善用僅有的法術，確定弓箭手的箭充裕可用，施法者的飛鏢（Darts）已準備妥當。這些對手中只有食人鬼會被睡眠術所影響，接下來的兩場中，一個可用火球術，另一個可用臭雲術。

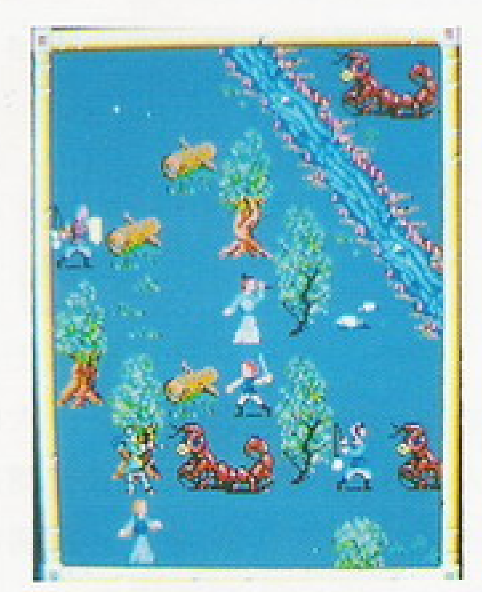


4 打贏了三場格鬥，隊伍被送到這個小監牢內，利用此機會休息，並記憶法術，最重要的是存下進度。當休息了一個小時後，獄卒送食物過來，隔壁牢房的囚犯趁機攻擊，一陣打鬥後，鑰匙剛好落在隊伍伸手可及之處，選擇一名職業是賊或是高靈活度的隊員去拿，開了牢門出去後，剛剛攻擊獄卒的名叫馬斯特（Mathtur）是個半獸人（half-orc），會要求加入隊伍。順便也將其他可幫助隊伍的囚犯放出。

5 一隻地獄犬。若是釋放食人鬼後再釋放地獄犬，則牠將在競技場上幫助隊伍。

6 一小群食人鬼，若還沒有釋放地獄犬，而釋放食人鬼，牠們將在競技場上幫助隊伍。若是已釋放地獄犬，則食人鬼將攻擊隊伍。

8 一大群鷲面獅擋住隊伍的去路。如果地獄犬和食人鬼已釋放，將在此幫助隊伍戰鬥。但是即使有這兩種怪物幫助，這戰鬥仍是非常的艱難，這也是第一次發生在廣大區域的戰鬥，戰略上必須有所調整，後排的魔法師用法術削弱鷲面獅，並且要留空間給地獄犬和食人鬼來攻擊鷲面獅。



11 漢提爾戰士和指揮官正在讚賞北方的雕像。一旦消滅了這群人就可以取得北方的雕像和其他早先被沒收的雕像。戰勝後發現其中一名死屍是雷斯保——那個瓦加蒙派來的間諜。從此隊伍便可回到洛肯城，而城中的商店、旅店便回復正常了。

星之丘（The Star Mounts）

這山巔上有一座城堡，屬於美麗而邪惡的魔法師塞普提妮（Ceptienne），她也與漢塔林結盟，互通聲息。星之丘是一片廣大山脈，橫躺在地圖的中心，位在大森林（High forest）的深處。山是如此的高，山風是如此地詭異，就如同阿曼尼塔所述，這裡是連鳥都不敢飛的地方。只有龍和亞拉寇克拉（Aarakocra）大鳥有辦法往來這險惡的天際。而南方的雕像（Statuette of the South）就藏在這裡。



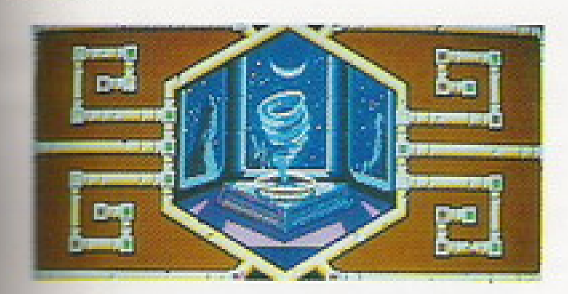
在山腳下，也就是從麩康本來的河流與星之丘的會合處，隊伍遇到一群大蛇和山丘魔怪（Shambling mounds）攻擊亞拉寇克拉大鳥，隊伍可解救大鳥而贏得其友誼。這場戰鬥並不怎麼容易，必須善用地形地物掩護，而弓箭手的箭將會是致勝關鍵，火球術和雷電術對大蛇很有用，雖然暴風雪之杖（Wand of ice storm）只有一半的殺傷力，但也值得一試。若雷斯保仍在隊伍裡面，則大鳥會拒絕載運隊伍。雷斯保只好離去。塞普提妮的老巢是三個不同方位的"C"型架構合成的迷宮，裡面有很多單向門會讓進來的人繞著原地打轉。有時一走好幾個小時後又回到原處。在複雜的迷宮中，塞普提妮會出現好幾次幻影，隊伍不用理會她的恫嚇，記得身上要帶鏡子，因為塞普提妮身旁的怪物不怎麼好惹。

其他提示

除了走道之外，可在任何房間休息。

2 大鳥載隊伍上來的地方。牠將在此處等候隊伍完成任務。不管隊伍是否有拿到南方的雕像都可從此下山。這裡也是休息、醫療和記憶法術的好地方。

16 一對飛龍在此房間，一旦收拾了牠們，塞普提妮會出現否認。事實上被殺的黑龍是她私人的座騎。



23 塞普提妮的廂房，有梅杜莎、鳥女妖幫她守衛。一旦戰鬥開始，可利用束縛術先定住塞普提妮，用魔法武器或法術對付鳥女妖。戰利品包括 Bracers of defense AC 6、Dagger＋1、Necklace of missiles和Wand of defoliation。最後這把魔杖用來對付山丘魔怪特別好用，在艾斯寇爾城決鬥時會有莫大的功效。另外最重要的戰利品就是南方的雕像。

桑達巴（Sundabar）

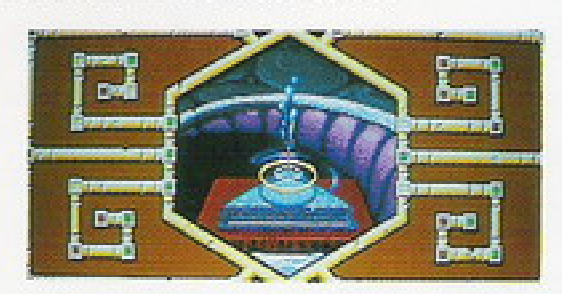
桑達巴是東北方的一座主要城市。位於這山區開口要處，是通往艾斯寇爾（Ascore）的必經之路。一旦隊伍已拿到所有的四座雕像，瓦加蒙開始緊張了，他試著用各式各樣的方法來阻止隊伍來到艾斯寇爾。



除了市街道外，皆可休息。若隊伍沒有拿到四座雕像，則食人鬼和漢提窩戰士將隨處出現攻擊，沒有終止。若拿齊了四座雕像，同樣的怪物仍會出現，只是愈來愈少，到最後就清除殆盡。

2 住宅區。第二間房子有個老賊從瓦加蒙的口袋裡偷出一份漢塔林領導者給瓦加蒙的信，譴責瓦加蒙讓隊伍危及整個漢塔林的侵略計劃，指示瓦加蒙必須守住往艾斯寇爾的所有道路。

5 租船中心。若隊伍已擁有四座雕像，則租船中心將關閉直到城內的主要戰鬥開打。



10 如果隊伍已有四座雕像，會在此聽到奇怪的聲音出自噴泉底。一個魔嘴要用一大批的財物來交換雕像，若是拒絕其交易，噴泉會出現一隻石異形（ stone golem ）攻擊隊伍。還記得那把斬石劍吧！用它來斬妖除魔會輕鬆一些。如果隊伍接受了交易，噴泉會給一大堆金幣——多得都帶不走。於是漢塔林就被視爲征服整個蠻荒之域，隊伍的下場就是被捕下獄，然後遊戲就結束了，就像整隊隊員被消滅的結束畫面一般。

13 若已擁有四座雕像，東邊的廣場將充滿著怪物，多到隊伍不可能征服的地步。還好，這只是瓦加蒙製造的幻象。

艾斯寇爾（Ascore）

艾斯寇爾包括的範圍比遊戲中其他的城市要大得多，必須將四座雕像帶來此地才能完成本遊戲。這個曾經是一座偉大的城市，如今卻被不死怪物所佔據。瓦加蒙的軍隊佔據了城的西半邊，中間隔著臨時搭建的牆來阻絕不死怪物。隊伍必須先通過很多的不死怪物群，然後越過阻絕的牆來到古金字塔聳立的廣場，將四座雕像和反轉戒指結合，摧毀漢塔林的侵略計劃。





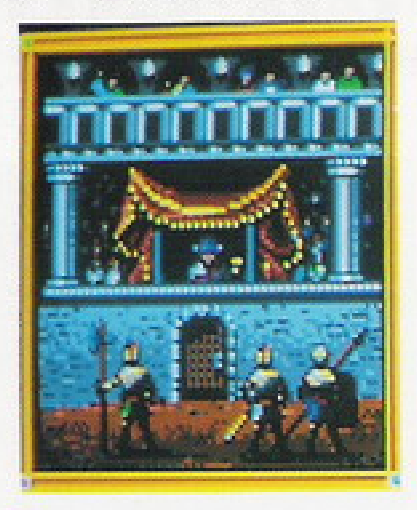
一旦通過瓦加蒙大門（Vaalgamon's gate），將面臨一連串惡鬥且無絲毫休息的機會，所以除非已有萬全的準備，否則千萬別冒然嘗試。隊伍可在清除不死怪物後，在瓦加蒙大門之西休息，尤其在中間的鏡圖室（Mirror maps room）可任意時間休息。八群骷髏人在瓦加蒙大門之西遊盪，八群木乃伊（ Mummies ）在瓦加蒙大門附近出沒，隊伍進出大門都會遭遇這些木乃伊。

2 必須帶全四座雕像，而且曾打敗雙頭牛獸人（ Ettin ）或漢塔林巫師（Zhentarim mage）。

3 這個門須要用開門術（Knock）才能打開。裡面傳來洪量的聲音，卻是來自一個矮小的魔法師。跟他說實話，他會告知他曾如何爲瓦加蒙解開這迷宮般的艾斯寇爾。若隊伍攻擊他，可得 Bracers of defense AC 4，隨後可發現往鏡圖室的密門。若

是隊伍說謊或是不攻擊，之後又回來見他，他將先發動攻擊。

⑫瓦加蒙的恫嚇與挑戰。接下來有一連串的大戰鬥。戰爭發生在一個很大的戰場上，必須一區接一區打過去，直到艾斯寇爾古老的廣場上爲止。這次的戰鬥方式與以往有所不同，因爲目的是要到這廣場，所以並不是一定要殺光這一區戰場上的怪物才能進入下一區，可以一開始用瞄準的指令找尋本區戰場的出口，一方面與敵人戰鬥，一方面派一個行動力較多的隊員朝戰場出口直奔，只要有一隊員出了戰場，這一區的戰鬥便算完成。若是敵方怪物只有三兩隻，也可選擇全數消滅，這樣反而比找出口快。到達廣場最短的路線是第一區戰鬥向東出，接下來的三區向北出口，最後朝西出口。這樣便會出現在大戰場的左上方，接下來可不用理會瓦加蒙，直接朝北面的出口走去，也可完成遊戲。



⑬瓦加蒙大門，要擁有四座雕像，才能通過。必須清除一群大蜘蛛才可在此休息。

⑭這裡有藤條可攀爬回去蠻荒之域，不過必須先打敗山丘魔怪之後才行。

⑮一隻雙頭半獸人在此。打敗牠後，鏡圖室的密門便出現了，雙頭半獸人會指出密門的所在。

⑯在房間中央有一盆火燒著。若是隊伍將它熄滅，一些艾斯寇爾骷髏人和木乃伊會出現。而這盆火的主人——巨魔和一大群大惡鬼（Hobgoblins），隨後便進來。



⑰這裡所得到的地圖與現實左右反轉，必須用鏡子對照才能得到眞正的艾斯寇爾的地圖。每一面的鏡子都有一群艾斯寇爾骷髏人和木乃伊看守，每一處清除怪物後便可休息。三處都走完後，接下來隊伍會摔到一個小坑洞裡，可找到 Cure disease spell和Magic elven long sword +2 vs. undead。



㉑從此離開戰場後，接下來會有一連串大結局的文字及圖面描述。

㉒瓦加蒙和一大群渼提爾指揮官、海怪巫師、山丘魔怪在此等候決戰。隊伍除了與其決戰外，另可派一名腳力強的趕緊向北衝出戰場，這樣就算完成本遊戲，而瓦加蒙及其黨羽將被艾斯寇爾的不死怪物圍剿，這也是後段大結局的部份過程。

㉓一小群惡鬼。使用睡眠術定住前排的惡鬼，以便擋住後排的向前，然後從容地離開戰場。

㉔海怪巫師和渼提爾指揮官在此。用束縛術和懷柔術來減緩其行動，製造混亂，然後離開戰場。

㉕山丘魔怪和雙頭半獸人守住此室。用火球術困住雙頭半獸人，用 Wand of defoliation 對付山丘魔怪。

㉖渼提爾指揮官，海怪巫師和山丘魔怪在此等候。





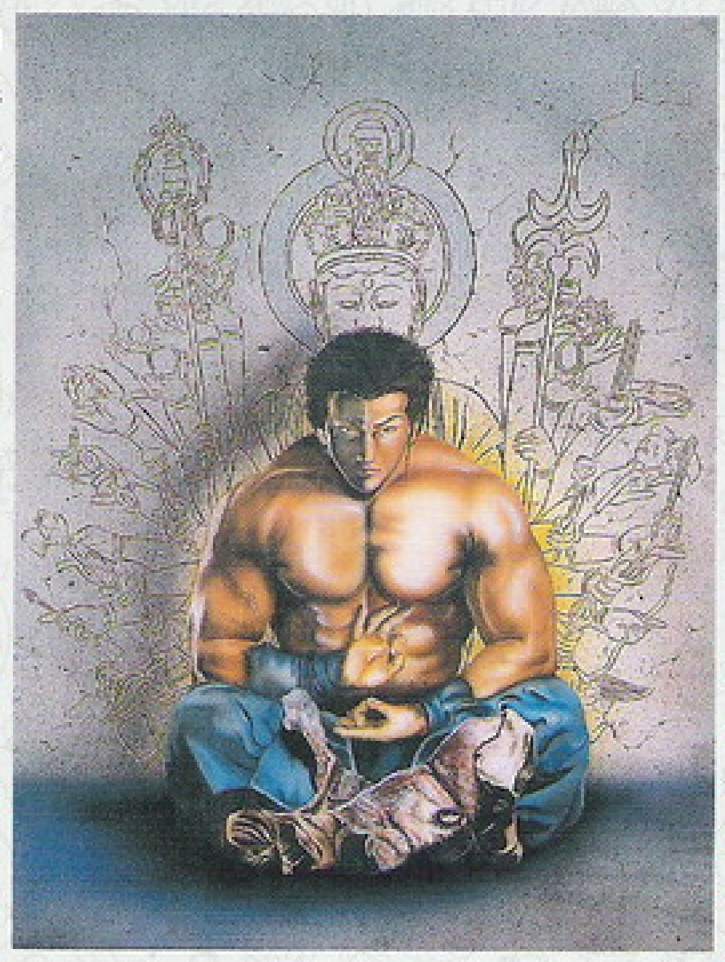
如來金剛拳傳奇

／吳建謙

師父張三丰說完話後，我回到書房拿取左邊書櫃上的半份地圖。下山前忽然想到沒有防身之物如何闖蕩江湖，於是我回到臥房拿走掛在床上的魚腸劍以及桌上的丹丸。

下了武當山後，首先我遇到了石天鶩，和他聊完話後給了我一塊綠玉佩，說是進入少林寺的







信物。既然人家都說要給了，我就收下來吧！心想這塊玉或許可以賣不少錢呢！告辭石天鶩後沒多久遇到了山賊，他要我把值錢的東西交給他，開玩笑！才剛到手的綠玉佩怎能交給他？於是，我便跟他大打出手，沒多久的功夫，山賊便被我給擊退了。

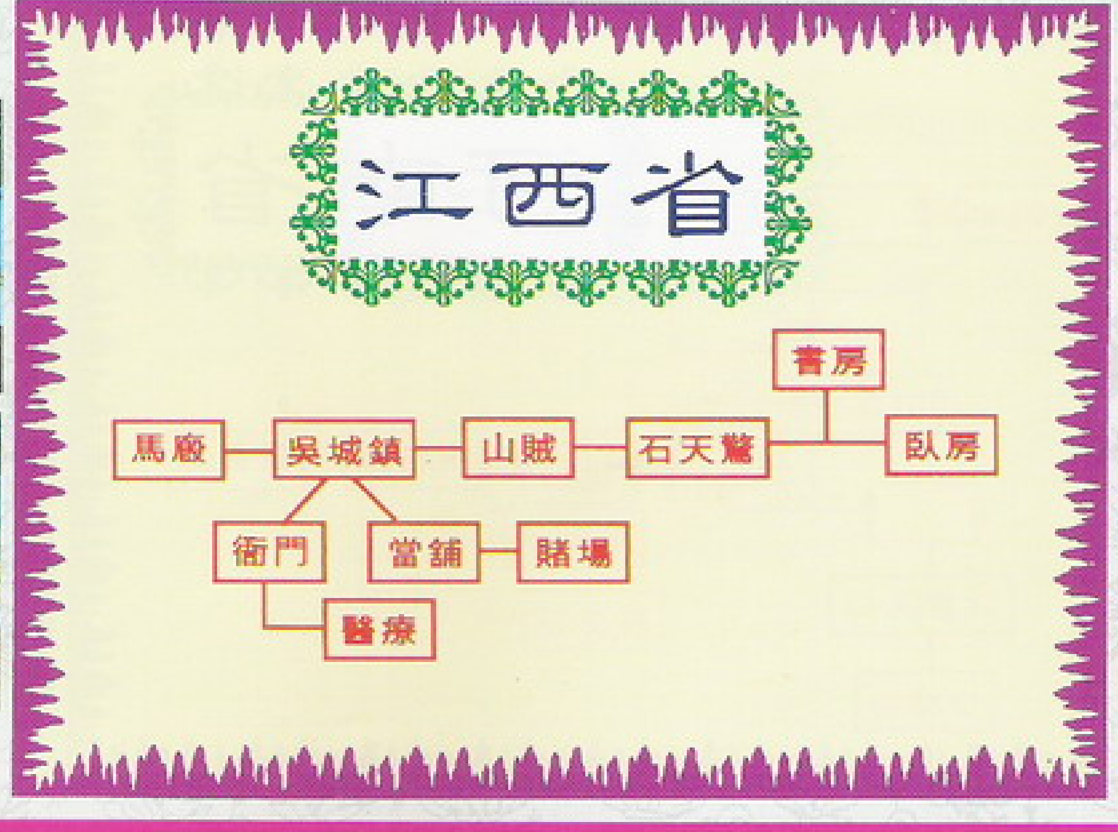
進入吳城鎮後，客棧前賣東西的老婦勸我：要到河南省最好買匹馬。賣肉的小販告訴我左邊巷子內有一家賣馬的，可是我身上沒有半毛錢如何買馬呢？

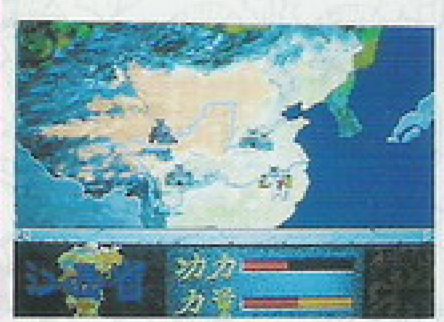
進去客棧問問掌櫃的，看有



沒有缺人手？讓我打打工賺賺外快。掌櫃的卻要我問左邊的大爺，沒想到他居然不理人，問了幾









次後他不耐煩的找我單挑，來呀！誰怕誰！沒幾下就被我打得屁滾尿流的逃出客棧，掌櫃的很感激我幫他趕走白吃白喝的惡霸，答應讓我打工。

領到薪水後滿心歡喜的跑去買馬，誰知綠玉佩連錢一起被扒走了，天呀！我趕緊到衙門找官差報案。身無分文到當舖當了魚腸劍，甚麼！？魚腸劍只值五兩？老板你坑人呀你！

回到衙門，官差卻說還沒抓到扒手。甚麼！你們到底有沒有有在抓扒手！？給了官差一點零錢用，心想或許扒手會到當舖去。當舖前看不到扒手的影子，回到衙門時官差說已抓到扒手，東西全部歸還給我，看來錢的魅力還是蠻大的。我趕緊到當舖去贖回魚腸劍。

騎著馬到了河南省，看門的



和尚卻不讓我進入少林寺，我趕緊拿出綠玉佩給他們瞧瞧，他們看到信物後馬上讓我進去。住持說要拿另半份地圖須經過守經僧人的考驗，我在藏經閣中打倒了幾個守經的和尚，看到了一面寫有「昆兌艮乾震巽離坎」的牆壁



，一時之間也看不懂，還是拿出備忘錄將它抄了下來。

走著走著，來到一扇有八卦的門前，原來先前的八個字是開門的密碼，幸好事先有抄了下來，經過一番掙扎後我終於領悟出來密碼原來是一「 194627385 」。甚麼？我如何看的？你管我怎麼看的！

裡面有一把銅鑰匙和一位守經僧人，拿起鑰匙到處逛逛，看到某房間的牆上有個孔，二話不說立刻把鑰匙插入，沒想到過不去的地板居然縫合了。走到右邊的房間內又有守經僧人，再過去右邊的房間內有一把銀鑰匙，旁就有一鑰匙孔，哈……終於可以進入藏經閣中了，可是，藏

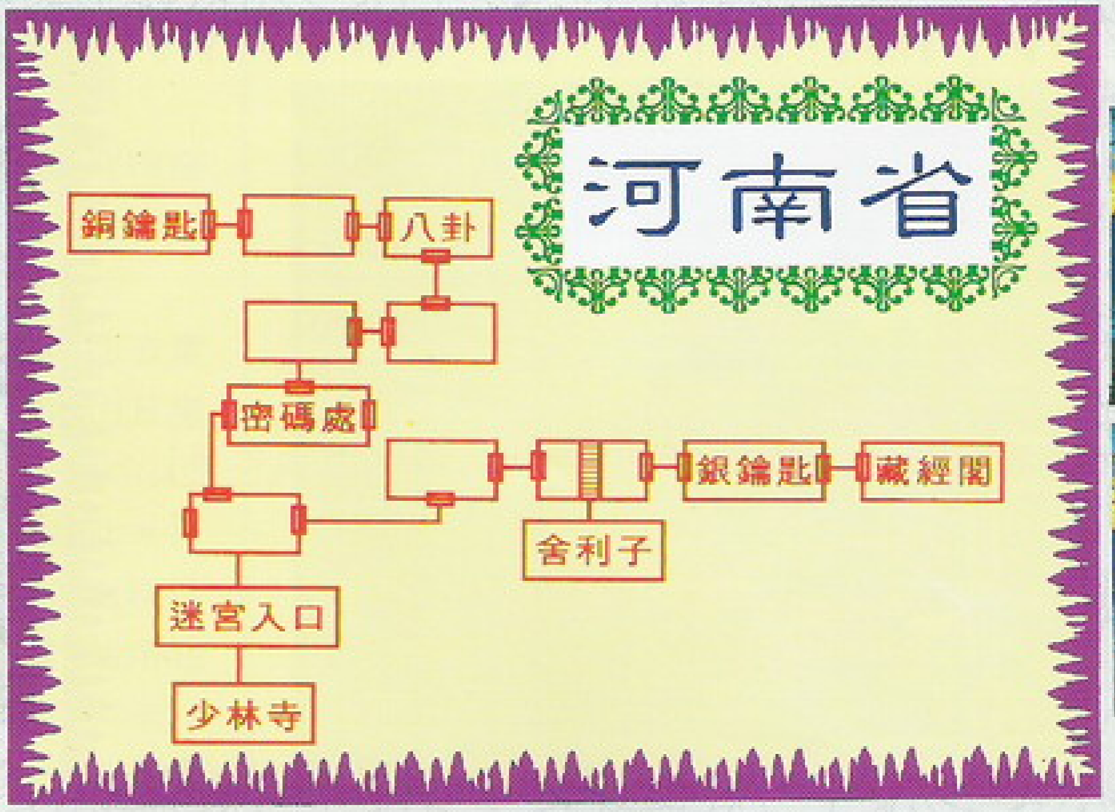


閣中書這麼多，哪本夾有另半地圖？不管了，隨便翻翻吧！

當我移動右邊書櫃四本並的淺綠色書經時，左邊的書櫃然移動了，裡面有一個鐵盒子無法打開，這時我趕緊拿出魚劍將它撬開，拿起裡面的半份圖。看了完整的地圖後，我便緊前往四川省去了……（四川II已經上市了，裡面美女雲集大家趕快去買喔…喔…我絕對有打廣告……）

到了四川省後，看到地圖標示的水井，搜尋了一下，水好像沒有水，卻也沒有繩子讓下去瞧瞧。進入下面的巷子中又往上走後看見一棟屋子，裡









的人表示他不歡迎外地人，可是我還是跟他要了一條繩子。

回到水井後，我將繩子綁在木桿上，順著繩子下去後拿到了一把金鑰匙，水井下面巷子住家



的人告訴我，裡面的東西被下一條街的老爺買去了。我趕緊加足馬力衝到那裡，他一聽到我是張三丰的弟子便把紅玉佩交給我了。我走到水池旁，看了地圖一眼，發現水池位置在地圖上也標有記號，我馬上跳入水池。



游過水池後來到一個山洞中，哇…不知道有沒有寶藏？牆上



有一個小洞，看起來跟紅玉佩的大小差不多，將紅玉佩放入小洞

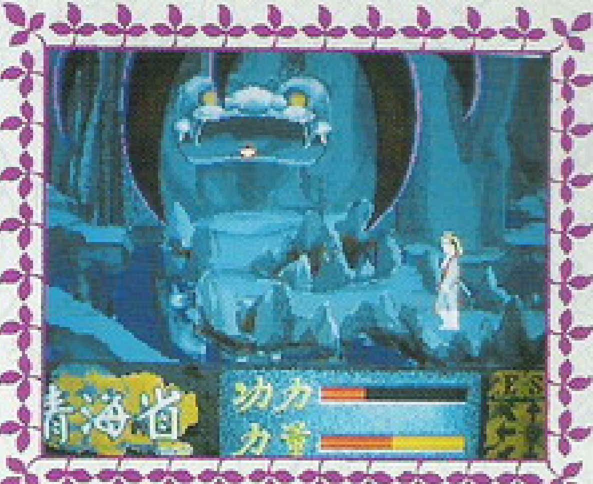


後又出現一個盒子，用金鑰匙打開後裡面的東西居然是……拳譜，而不是寶藏…唉……！拿到拳譜後我趕緊離開四川省，卻在離開的途中被綁票了。

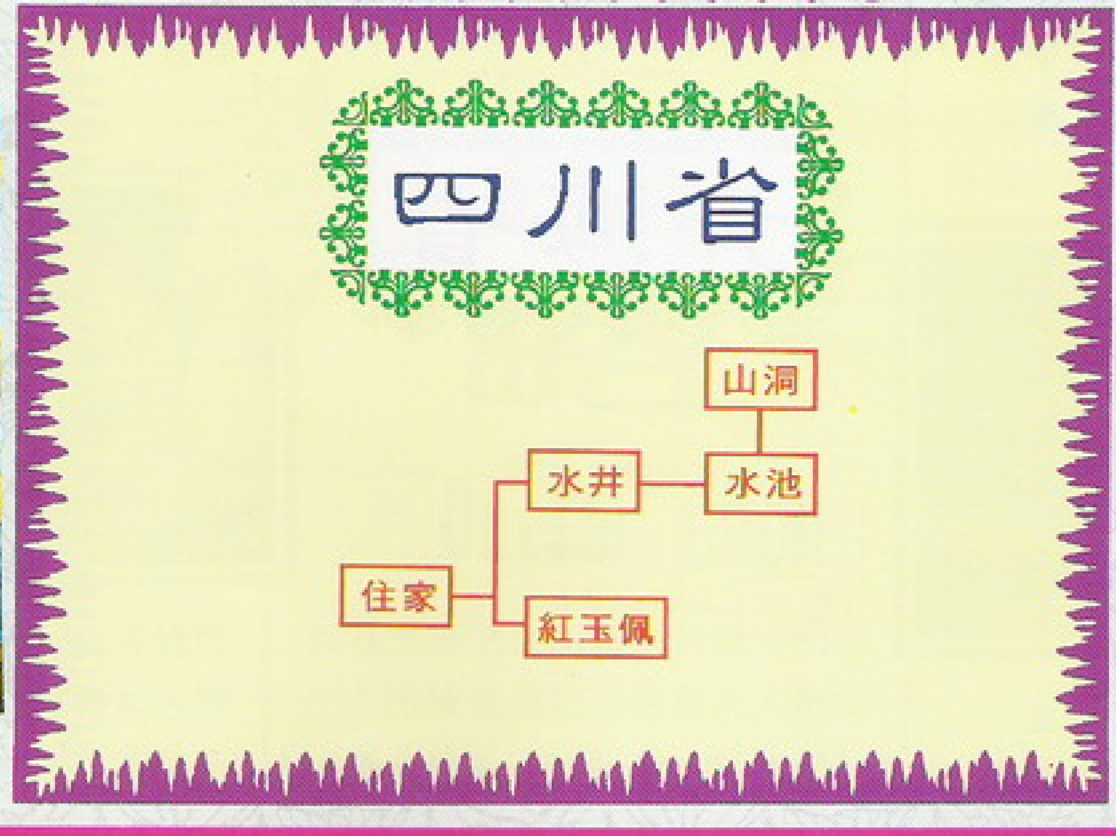
等我醒過來後發現被關在監牢內，敲了幾下門後，他們給我一份快餐，我拿起湯匙，看了牢



門一眼，哼！沒有搜身是你們的錯誤。拿出魚腸劍將鎖撬開，再用湯匙將鎖扳了一下，哈……門開了，出去後沒兩下便把看門的打倒了。出口右邊有一小門，過











去看看再走也不遲，在裡面看到了一顆舍利子。記得師父說過要練神功須有舍利子，見四下無人便將它收起。拿到了拳譜跟舍利子的我快馬加鞭的回到武當山。

問題是……舍利子跟拳譜要怎麼使用！？一時之間還是想不出來，烤舍利子來吃好了，沒想到舍利子一碰到火，火由紅色變成了藍色。我想火爐有兩個，舍利子想必有兩顆，乾脆到少林寺問問住持另一顆舍利子在哪。在少林寺中找不著住持，便又跑進藏經閣內，想到先前有一地板下好像有東西，便將先前的地板再度開啟，順著繩子下去，哈…果然不出我所料，另一顆舍利子在此。





回到武當山後，我將另一顆舍利子放入另一個火爐中，想到以前師父都在達摩老大的畫像下練功，我就依樣畫葫蘆，沒想到眞讓我練成了如來金剛拳。哈！現在我就是天下無敵了！

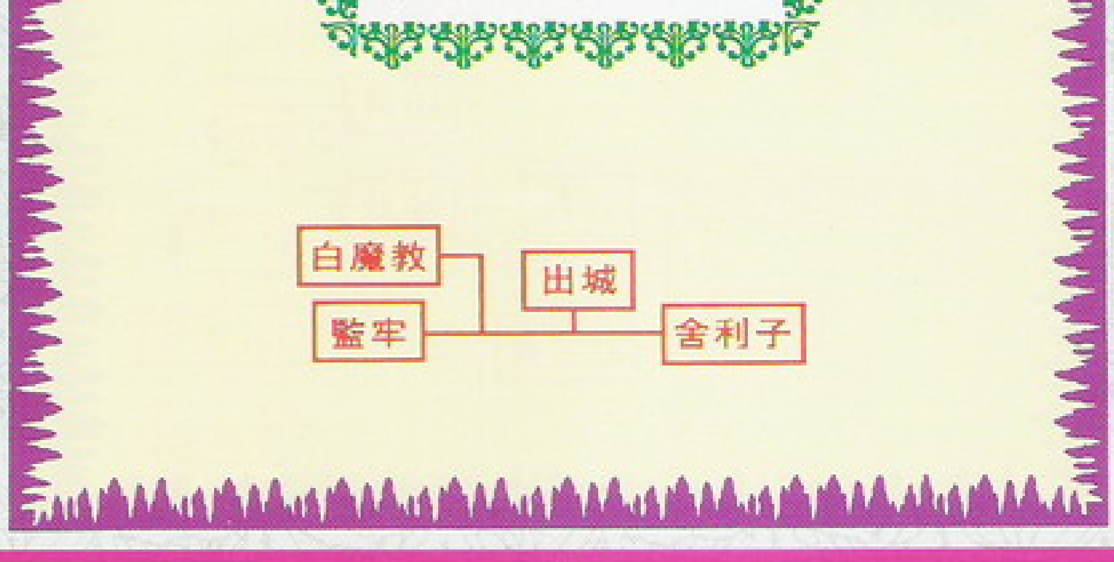
我回到白魔教去，向教主挑戰，我一拳他一拳，不用多久便打倒他了，可說是一場苦戰，接著呢……便是讓人感動的結局啦！這可不是我說的，是作者跟我說的……

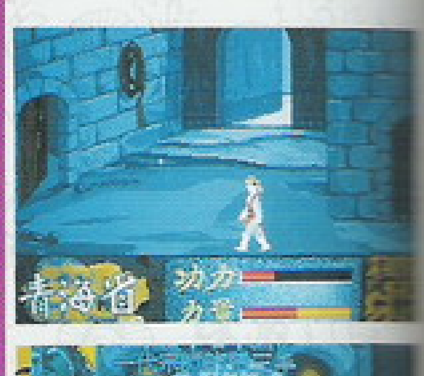












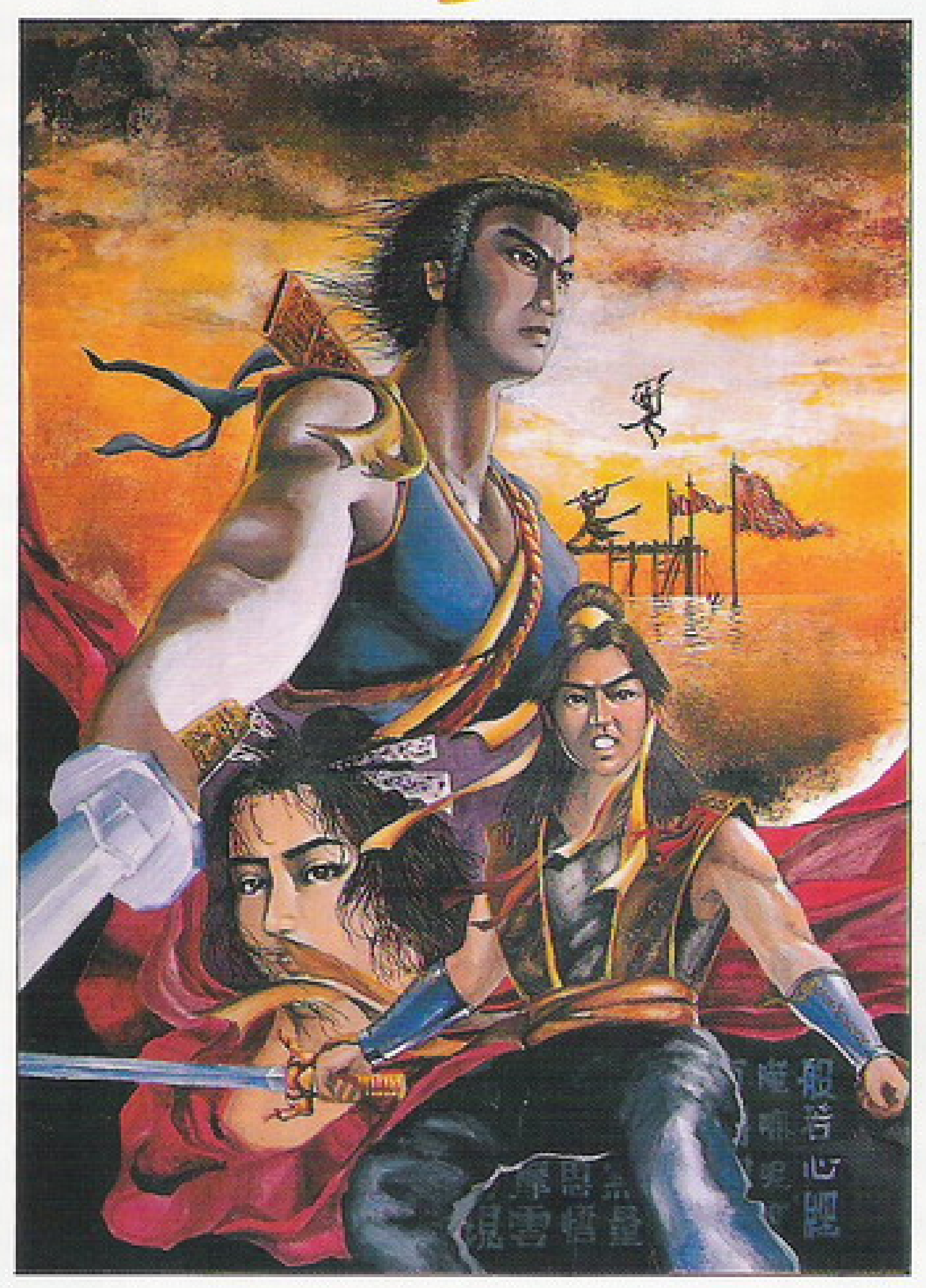


俠影記

完全攻略

／Doctor Chen

在魔教現身江湖後，打著聖教當立、萬派歸一的口號，武林各大門派不是屈服於魔威之下，就是力抗不敵而被消滅，武林吹起了一片腥風血雨，眼見道消魔長，本人乃抱著我不入地獄，誰入地獄之精神，下山來衛道除魔，使武林早日恢復平靜，現將這血汗史公諸於世，提供有心後進參考。



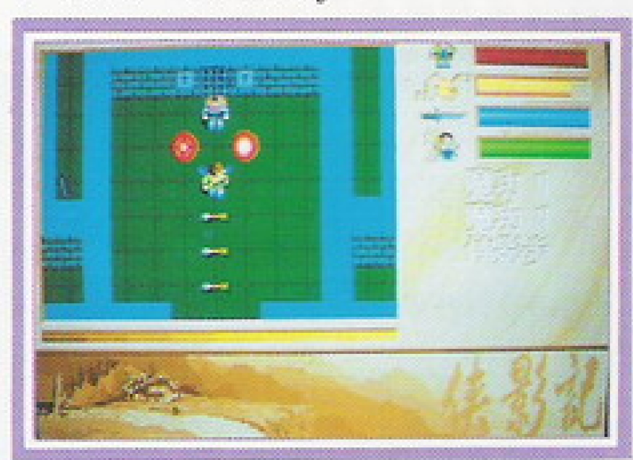
剛開始時，由家中出發之前要先將攻擊之武功設為青龍指，特殊武功設為俠影步，以防止打不死敵人，又逃不掉的慘事發生；且有二件事須要注意：①買恢復體力與內力之藥劑時，買參王和何首烏就好，買其他的都算浪費。②每到一個新地方如：什麼城或山的請狠狠搜刮一番，不拿白不拿，尤其是在常山城剛開始時，要不然等一下在魔教分舵時就知道厲害。



哇！太帥了！正中紅心。

先在常山城逛逛，從客棧門口的店小二口中問到有關女人與鑄鐵盒之事，再往賣人參的地方買幾支參王以防萬一後就可出城了；出城後遇見二名黑衣人圍攻一名女子，向前搭救，無奈此女子受傷過重不治而亡，但臨死前會給你一個鑄鐵盒與玉佩，要你交給她哥哥開封八劍山莊莊主权嘯。心想好人做到底便往開封出發。頓時射來冷箭一支，當場倒地，不知過了多久，只見醒來時，那二名黑衣人正在眼前，經過一番打帶跑的追逐戰後，在那二名黑衣人身上得到二支灰Key，然後進入那二個山洞中右邊那個（進入前先儲存）。

進入後用灰 Key 開右邊的門，通過巨木陣後拉動開關使下方柵門打開，得到了竹子與鈍斧，然後出分舵把鈍斧用在樹上得木塊。回分舵再開左邊的門，可以得鐵絲卷，並發現弓箭製造說明（要先拿到鐵絲再去看說明）可得弓箭，然後朝下層走，擊敗了敵人後，在上面的房間中央往上射一箭便有橋出現可通過，將左右二房間之敵人打敗後搜尋寶箱，得到一支紅 Key。



回到上層開中門，此時舵主出現，且會有飛箭攻擊，所以進

入前先存進度並把體力補滿，然後把舵主誘進巨木陣中把他除去，千萬不要硬拼，不可能打得過的。舵主身上有一支紅 Key，有二支紅 Key 後進入舵主房間，用在那二個紅鑰匙孔中，打開柵門後進入通道左末端，拉開關使左邊巨木陣消失出現密道，內有墨綠 Key 一支。

出分舵進入左邊洞穴，把墨綠 Key 用在柵門上，進入通道最左端，那裏有一個裂縫，打一掌後通道出現通過後，回到常山城。

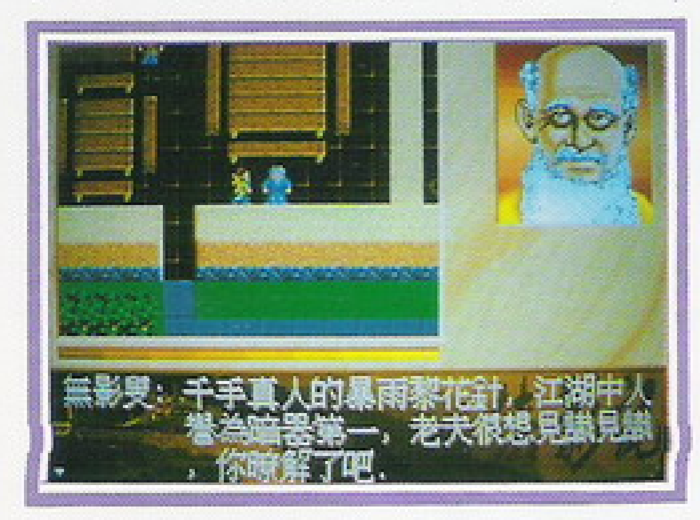
到了濟南城後，在客棧有老不死，在鐵劍幫有胡人英夫婦，可打聽到有關於魔教與八劍山莊消息後，往開封出發。

在開封可以與空智和尚與丐幫長老談談，得知胡長老下落不明要你去長沙城找李蘋蘋，遂往長沙出發。

在客棧中可以找到李蘋蘋但她也不知道，同時在客棧中知道火龍幫的消息，順道前往看看。在火龍幫內有火龍掌之練法。

出長沙城後往杭州出發。在杭州城的第一個客棧中問到有關彩虹鎖之開啓法，『黃藍紫紅橙靛』。再往上走另一個客棧中，內有杜平、麥天慧、柳玫，在出客棧門口時麥天慧會來找麻煩，不必客氣，狠狠的扁一頓。出城後轉回開封城。

在開封城的客棧中，鑄鐵盒會被妙手黃三偷走，在出客棧時會被徐仲卿點破，妙手黃三便將鑄鐵盒還你。再往杭州城，在遇到麥天慧的客棧中你會遇到無影叟，他說他知道胡長老下落，但



是要千手真人的暴雨黎花針和華子巖的青虹追命針作爲交換，並說暴雨黎花針可以找妙手黃三幫忙，而青虹追命針得去找華子巖拿。此時先回開封找黃三，但他說他要一點時間，所以先去找華子巖。

在長沙得知長沙以西有四五名黑衣人在樹林出沒，先去瞧瞧再說吧！解決黑衣人後走到盡頭，發現一個山洞，進入後打敗三個黑衣人後得到三支灰 Key，先進右門，此時先存檔一下，以防止待會被箭陣給K死。前進時邊發掌邊前進，來減低飛箭對自己的傷害，同時在進入箭陣前，先把俠影調爲OFF，一次一步慢慢走，如此箭陣才不會用連珠箭射你，而且也有時間讓掌力恢復或是服參王或何首烏。在這房間中的上方有一通道，內有殘影金龍斬之心法，出去時把俠影調爲 ON，不用擔心箭支，反正射不到。

出去後去開左邊的門，內有三個房間，記住了，這三個房間只能開其中一個的門，（建議開最左或最右的門，因爲中間房間的門後有敵人）這三個房間每個的地皮都有九塊會凸出浮起，最左邊的房間要讓地皮從右上到左下連成一線起三個，中間的房間讓中間的三塊地皮，出右邊房間則從左上到右下連成一線浮起三塊地板，就是讓這三個房間地皮浮起形成一個箭頭【↑】指向北邊，如此在通道那柵門會打開。

進入後先進入右邊房間，在這左右房間要把俠影調爲OFF，以免衝過頭摔死，到了盡頭

有閻王指心法與大石頭二塊。再去左邊房間，此房間地上有二塊凸起的地板，把那二個石塊分別放上去，就會有通道出現，往上走可得墨綠 Key 與灰 Key 各一，此時 Key 有 6 支就可以去開彩虹鎖了，按照先前得到的消息黃**藍紫紅橙靛**去用灰 Key 照順序插在相對孔上就可打開柵門了。

進入後把華子巖K掉拿到青虹追命針後，再回開封向黃三



取暴雨黎花針後再回杭州給無影叟，得知胡長老夜探風雷寨後下落不明，遂出城尋找風雷寨。結果在開封要往長沙的路上

就往上走繞樹林一圈進入了

風雷寨的地方。進入一看，

怪，這麼大的地方只有在左邊

房間內有一名黑衣人看守，

之後可以在寶箱搜得一把

，出去後心想這裏大概不是

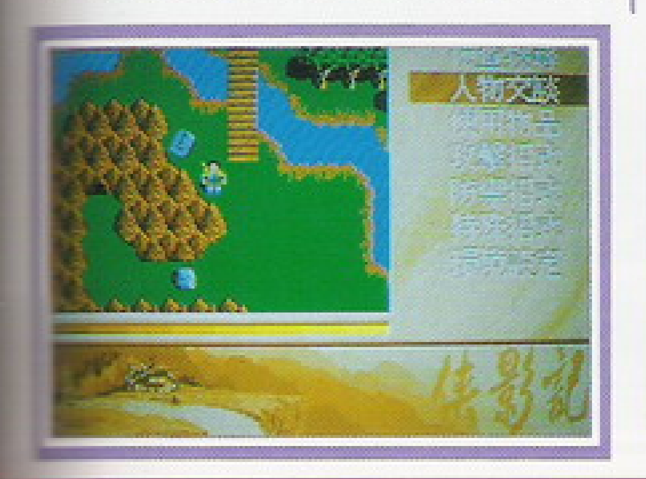
繼續找尋。

最後在常山城以西（不要過橋向西走）發現了一個有墨綠鑰匙孔的門，心想在華子嚴的巢穴中有找到一支墨綠 Key 拿來試試，一用果然成功，進入後有一些通道被堵住了，要拉動開關才能使被堵住的通道打通。開關有四個，每開一個就四處走動找尋下一個開關，直到發現一個有飛箭射出的通道已經打開了，就可以走進這通道。進入這通道前要先存檔，這通道的房間中不但有飛箭還有地板上會移動的陷阱，很可怖的。直走到巨斧陣，此時也須存檔，因爲巨斧一擊即斃命，巨斧陣中有金鐘罩及亢龍有悔。過了巨斧陣後可搜到大鐵錘，然後就可出陣了，心想這裏也不可



能是風雷寨，繼續找尋風雷寨。

後來發現在華子嚴的巢穴以西有一個地方入口被石頭擋住，附近的石碑上面刻著聖教，石頭可用大鐵錘除去，走法是在華子嚴巢穴北方有一座橋，過橋後有一塊石碑，但不要過橋向西走就可到達。進入後，身在險處請隨時記得存進度，因爲這邊敵人都



很强。

出來後往杭州城出發，向城內客棧掌櫃問風雷寨之事，他會

在聖教中有幾個地方須注意：

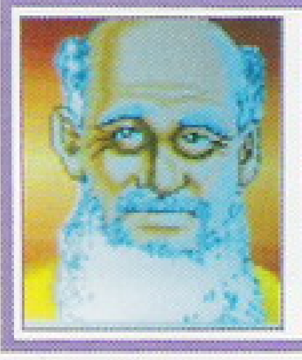
①在每一層走到最盡頭時有一個洞可到另一層，在過去前俠影調爲 OFF，因爲在過去後有敵人會打你，要是走的太快就會再走回原來的地方，而在這過程中會被那小子打得很慘，就算過去了也不要太高興；那小子很難玩呢！

②在第一層中有個飛箭機關一擊斃命，要小心。

③爲巨斧陣（在第三層）通過後可學到太極拳。

推說不知，正當我失望要離開之際，被柳玫叫住。與她談話得知風雷寨在杭州城西北，心中不禁懷疑，該不會是那個讓我拿到眞剛劍的地方吧？興沖沖跑到那裏一看，差一點就嚇死我，（本來那裏有棵樹擋住去路，須繞一圈才能進去，與柳玫談過後樹會消失）本以爲那裏已經沒人看守（已經被幹掉了），進入後卻有八個黑衣人向前攻擊，要不是身上何首烏和參王夠多早就掛了。

擺平後，先進入左邊房間，看看那些寶箱是不是又裝滿寶物了？結果眞失望，不過在進入時





會見到金槍李伯傲倒在地上，哎！魔教這筆帳可眞是永遠算不清的。到左邊看看，結果看到胡長



老就在裏面。與他交談知其中了賴子昂奸計，被下了截脈散，須向賴子昂拿解藥。再到中央的房間，一進去就發現賴子昂就在裡面，正打算把他擺平了拿解藥時，他就不戰而逃了，無奈何只好回去告訴胡長老，長老說無妨，他決定先回丐幫，說著說著說起了無法進入八劍山莊，胡長老決定廣邀武林名宿來壓陣，那八劍山莊莊主必出面相見。

到了山莊後，正氣莊主正在交涉中，此時有外敵入侵，搶走了八劍中的七劍，而身上這把也是早先被偷的八劍之一，不得已，只有將之歸還，之後大夥於原地解藥各自回家。

八劍山莊之事起初轟轟烈烈，後來卻灰頭土臉，而又找不到賴子昂，只好四處閒逛打探消息。一天在長沙見火龍幫中只剩一人，向前盤問，才知道余焱香主因追求幫主之妹慕容無雙不成憤而將她擄走，全幫人出動在找尋，此火龍幫人還懇求你幫助，基於武林四妹之豔名…啊！不，是大名，自然是拔刀相助了。

在四處找尋截脈散解藥與慕容無雙的下落；一天，在華山上從妙靈道人口中得知，終南醫隱虞百全可能是目前唯一希望，並給終南山地圖一份，遂由華山前

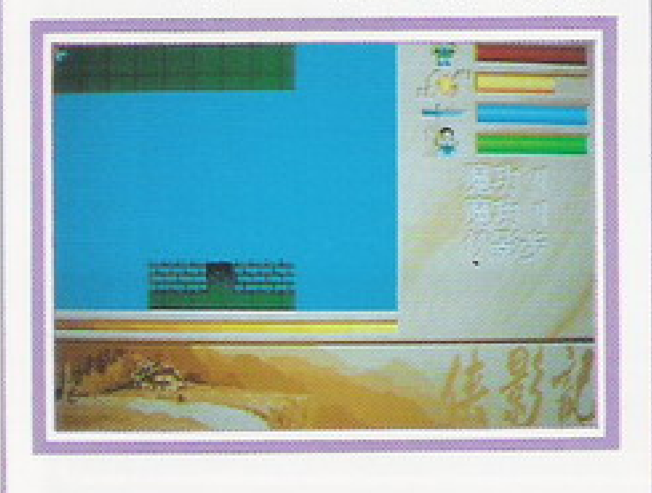
往終南山，經過一番找尋，終於找到（要拿到終南山地圖才會出現虞百全的房子），但他要用落提軟玉換取醫治一人的機會。一下子，二項任務掉到自己頭上來，眞是自討苦吃，沒事找事做。

最後在一番明查暗訪後，終於在風雷寨找到了余放（在中間房間）打敗後搜到一支紅 Key，到右邊房間救慕容無雙後回到火龍幫，拜別慕容兄妹後再出發找落提軟玉，結果在濟南城的客棧



中間到鐵劍幫有變故，於是速速前往鐵劍幫一探究竟。見到柳玫倒在一旁，旁邊有個美人，原來是柳玫的師父百媚仙娘扈丹萍，兩人都中了毒，只好四處找人來醫治，無奈何找不到。進了鐵劍幫正想對扈丹萍說話時，發現杜平在那裡已經壓制她們倆身上的毒性，但要儘快送醫。

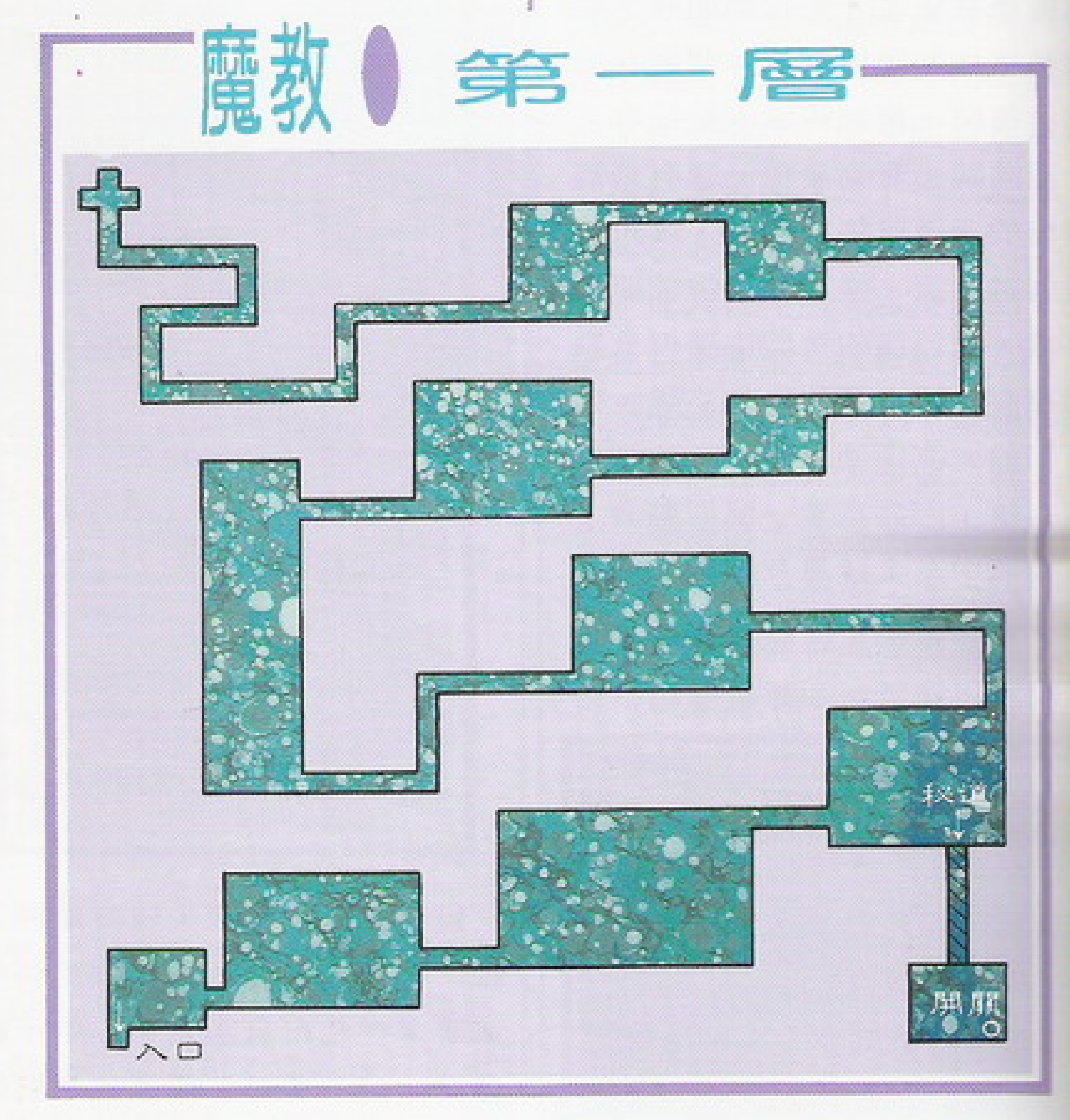
我對杜平談起終南醫隱虞百全，說要有落提軟玉才救人，結果軟玉就在杜平身上，速趕往終南山，再加上一個由扈丹萍身上

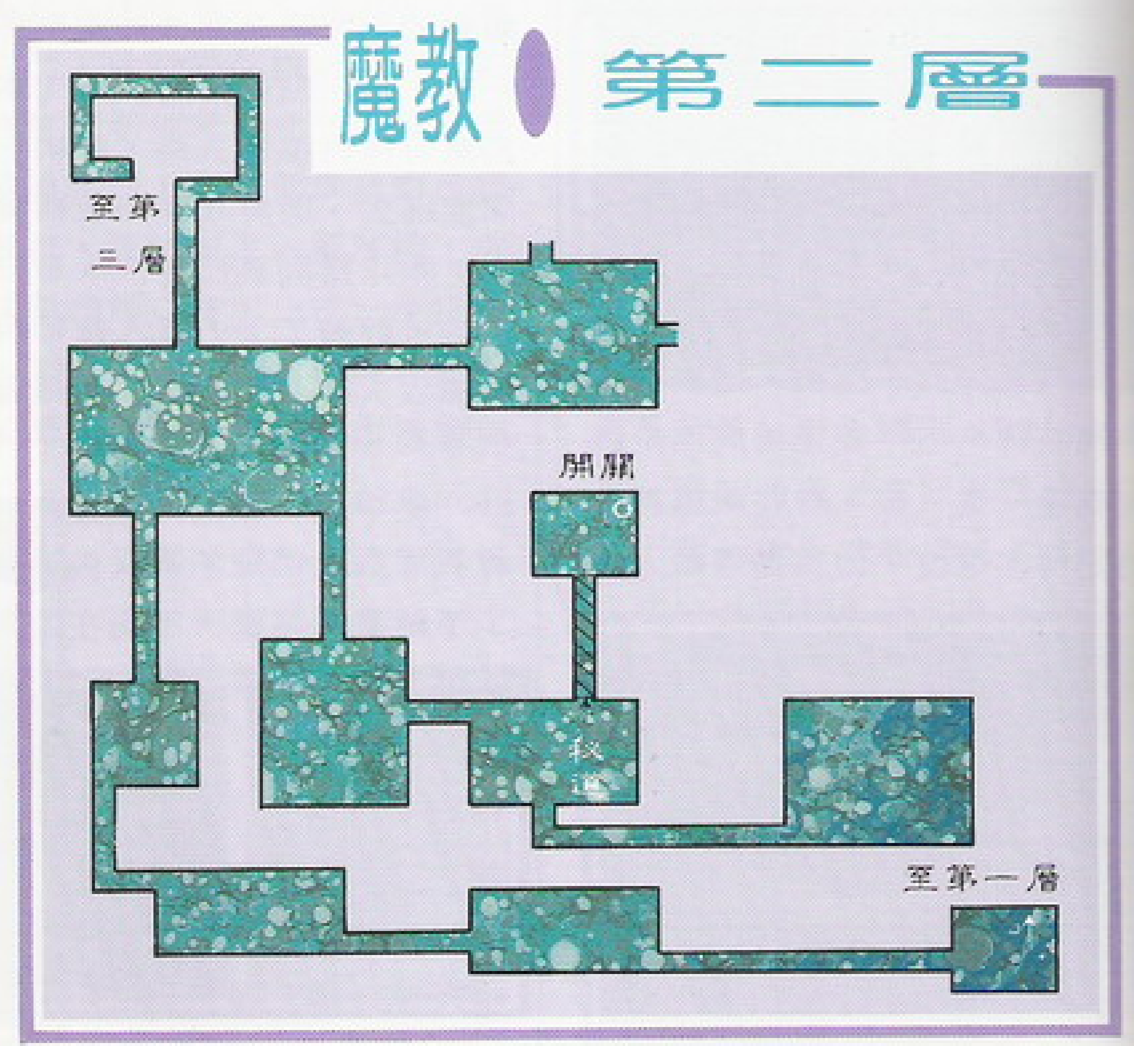


的紫金鼎，使她們師徒都獲救；然後回到開封城，在客棧門口遇見了參天悲，她一見到我們就急急趕出城外，杜平隨後追趕也出城了，柳玫她們則進入客棧中。我決定先出去看看怎麼一回事，

想不到一出城就遇上顏子昂，這場是俠影記中最可怖之戰役。

出城前先儲存進度，身上的何首烏與參王量要夠，一番血戰後，在顏子昂身上搜到魔教令牌，想起在開封城東有一個好像要

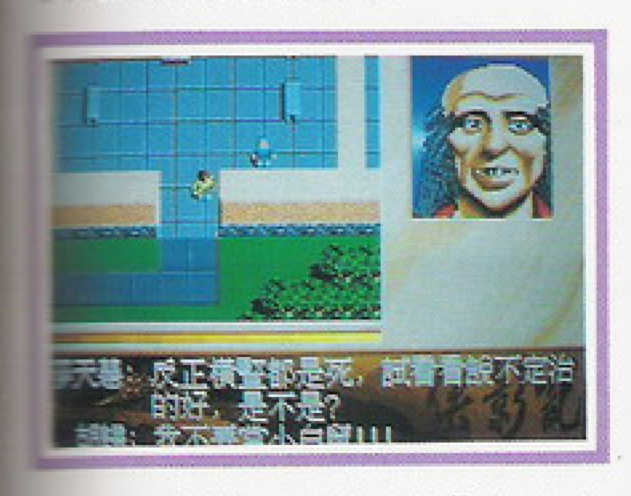




用這令牌才能打開之地方。一用果然成功，進入後，在第一層的第四房間中，從右邊牆壁向右數三格（中間就對了）有一密道，開啓裡面的開關，可以使被堵住的通道打開，便可往第二層出發。第三層的秘道實在非常難找。在第二層中有個火砲陣，通過後在第二個房間發現一個會移動的陷阱，千萬不要硬闖，這秘道就是在關閉這陷阱的。在火炮陣右方有一條與之平行的通道，進入後，在第二個房間右邊數來第三格往上走就可以關閉這陷阱了，再往第三層出發。

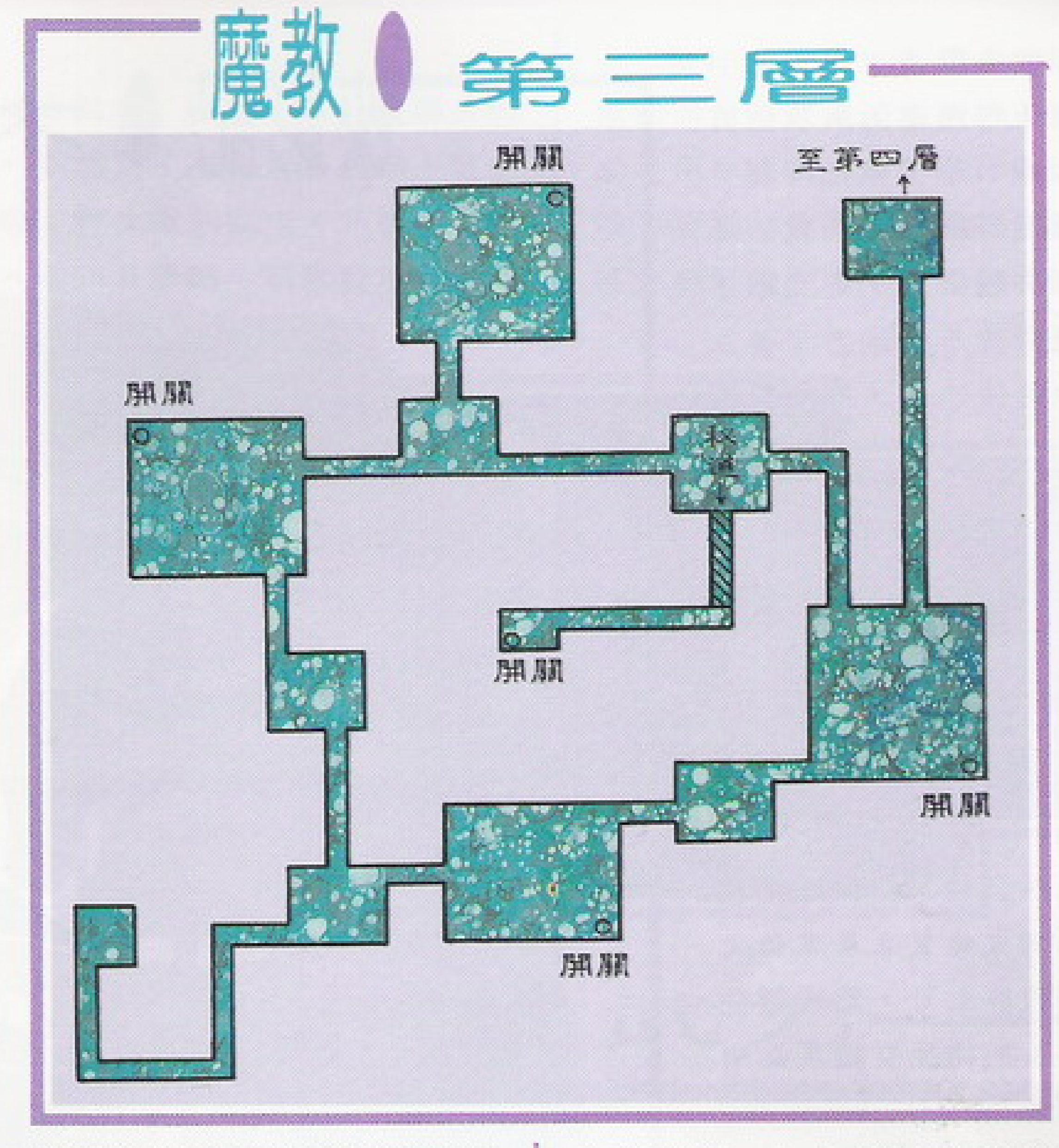
在第三層共有五個開關，其中有一個在密道中，先不去管那一個，先去拉動其餘四個，拉動後到右下角的房間（就是第三層中最大的房間），你會發現通道仍有一個地方未打通而不能過去，這時你到這房間的最左上角，你會發現在螢幕左上方出現一個通道和門，卻不知從何處進入。從這最大房間的左上角通道進去，到了另外一個房間，朝房間下方正中央走下去，你就會進入通道，拉動開關後回最大的房間發現通道已通行無阻，直往第四層。

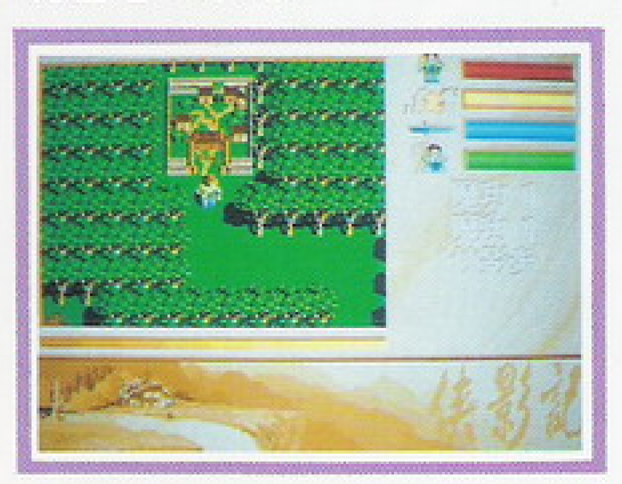
第四層並無開關，只要闖過了巨斧陣和火砲陣，就可得截脈散解藥，此外這層有大力金鋼指與蓮花擋的功夫練法。



出來後，回到開封找胡長老，大家正愁解藥不知如何使用時，參天慈自告奮勇，只聽到一陣慘叫後，胡長老的毒已解了，胡長老並說出兩件驚人內幕：一是參天慈爲魔教教主蕭然之徒，難怪截脈散解藥她會用；二是魔教總壇是八劍山莊。

魔教 第三層





於是大夥一齊殺到八劍山莊找蕭然，沒想到蕭然武功比傳聞中的更高，胡長老首先向前單挑，想不到一掌就斃了，老不死見狀叫我快走，還擋在我前面替我接下蕭然一掌，沒想到蕭然的掌力透過老不死又打到我，頓時覺得天旋地轉就不醒人事了；醒來後發現自己身在華山，才知被柳玫救來這裡，幸好氣死華陀展鉦剛自關外採藥歸來，來找妙靈道人救了自己一命。



我說起蕭然武功之可怕，他說如此要勝過蕭然的唯一辦法就是提升自己的功力，要我去找菩提軟玉、紫金鼎、辟火丹，而我說菩提軟玉，紫金鼎在終南醫隱手中，展鉦剛叫我去找妙手黃三解決。而辟火丹是練火龍掌之必須物品，找幫主要就可以了；於是趕到開封找到黃三告訴他之後，他說要你去引開虞百全的注意力他才好下手偷。到了終南山後，在山中半路上遇見黃三，他

叫我去跟虞百全說話引開他的注意力。我依言行事，並儘量拖時間，但還是說沒兩句就被虞百全趕出來，走到剛才遇到黃三的地方，黃三也隨後追上，把我要的



東西交給我；再趕往長沙向火龍幫主慕容伯文索取辟火丹，然後趕往華山把物品交給展鈺剛。

展鈺剛煉成藥劑後讓我服下，頓時覺得功力大增。抱著必勝決心再往八劍山莊。結果一樣，照樣被擺平在地上，又被柳玫救回華山，不過這次不用人擋在面前就能活下來，也算是有進步了。



俠影記 大陸地圖

常山城
魔教分舵
紅塵陣
濟南
華山
終南山
開封
少林寺
魔教分舵
武當山
八劍山莊
風雷寨
杭州城
長沙城
聖教
華子嚴巢穴

傷養好後，我提起蕭然的地老天荒無情功之可怕，展鈺剛決定要用有情來破無情，要我去找多情譜與紅塵簫。一路探查全無結果，但在長沙遇上李蘋蘋，說我幫無影叟盜取千手真人的暴雨



梨花針害了千手真人，她要為千手真人報仇，可惜李蘋蘋怎麼會是提升了一甲子功力的我的對手，擊敗她後，她說要化解此仇的話必須把無影叟帶來長沙見她，我答應了，出發去找無影叟，結

果在濟南城鐵劍幫前面那塊空地遇上他，無影叟要我放他一馬，願以鐵劍幫主胡人英夫婦下落來交換，我答應了，無影叟告知胡人英夫婦在濟南城東的樹林裏。出濟南城往下走過橋後就見到樹林中有一通道，順著走進了村子找到胡人英夫婦，才知其夫人正是紅塵醉客的女徒之女，送我多情譜，並告之紅塵簫在華山以北的紅塵陣中，有兩首詩爲其破陣關鍵，熟記後出發前往紅塵陣；到了紅塵陣後，只要從有刻『紅塵陣』石碑地方開始向右走繞一圈就可得到紅塵簫，先回華山問柳玫回來了沒有，（一定要去問，不然到了八劍山莊蕭然不會出現）柳玫還未回來，乃決定先往八劍山莊瞧瞧，結果發現蕭然在裡面而且柳玫還被他挾持了，於是使用紅塵簫與蕭然進行最後決戰，經過一陣驚天動地的大戰後終於剷奸除惡，平息武林風波。



從此，公主和王子就過著幸福快樂的日子……

武功簡介 ● 攻擊性武力

① 五行拳——千萬別用，故不分析。

② 小麒麟掌——和五行拳一樣爛。

③ 青龍指——聚氣時間：2秒
使用次數：內力全滿時30次以上
有效距離：3步
傷害力：4（最高到10）

④ 火龍掌——聚氣時間：1秒
使用次數：全滿時40次以上
有效距離：3步
傷害力：4

⑤ 閻王指——聚氣時間：3秒
使用次數：內力全滿時25次以上
有效距離：1步
傷害力：7

⑥ 太極拳——聚氣時間：1秒
使用次數：全滿時30次以上
有效距離：4步
（發功時，三道氣功並排前進。）
傷害力：6

⑦ 大力金剛指——聚氣時間：3秒
使用次數：6次
有效距離：1步
傷害力：8.5

⑧ 殘影金龍斬——聚氣時間：2秒
使用次數：全滿時10次以上
有效距離：4步
傷害力：7.5

⑨ 亢龍有悔——聚氣時間：2秒
使用次數：全滿時10次以上
有效距離：4步
傷害力：7.5
※註：一次發出四道波，只有第一道波才可造成傷害。

防禦性武功

● 金鐘罩——防禦力爲3（最高爲10）
※註：受傷害時會損耗內力，多少則依傷害程度而定。

● 蓮花擋——防禦力爲7
※註：同金鐘罩。

特殊武功

● 俠影步——使速度快一倍以上
※註：不耗內力。

軟體世界休閒軟體網
SoftWorld Net

專業性休閒軟體資訊交流網路
提供您最新休閒軟體出版資訊
最新休閒軟體展示程式
最新休閒軟體攻略心得
全國Game玩家交流天地

BBS連絡網

北基網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:100/0	軟體世界台北站	002-788-9184	24 HRs	14400	Iven Guo
9:100/4	夢幻島	002-496-9599	24 HRs	14400	Chibin Liang
9:100/101	小軒資訊交流站	002-265-6147	24 HRs	2400	Shang-hsien Chiang
9:100/202	KISS BBS	002-986-1251	18:00-08:00	14400	An Shian Peng
9:100/305	邱比特電傳資訊中心	002-586-3111	24 HRs	14400	Jhu Her
9:100/401	瘋狂傑克資訊站	002-427-1019	24 HRs	2400	Ing-Jye Chang
9:100/402	歡樂學園	002-956-2520	17:00-06:00	2400	C-S Chiu
9:100/403	浪漫天使資訊站	002-953-6184	23:00-07:00	2400	Lbg Li
9:100/404	Friendship Service	002-729-9458	24 HRs	9600	Michael Liu
9:100/405	超導體一站	002-424-5859	12:00-06:00	2400	Growlong Lee
9:100/406	泰坦帝國	002-924-5910	24 HRs	2400	Aeneas Wei

桃園網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:200/0	紅樓夢情報交流站	003-337-4956	24hr	14400	Orson Yang
9:200/15	音樂蛙工作坊	003-463-6222	24hrs	2400	James Pan
9:200/17	加菲貓俱樂部	003-332-8890	24hrs	14400	Wang David
9:200/18	康寧資訊站	003-596-5548	24hrs	14400	Orson Wang
9:200/19	築夢空間	003-534-0306	24hrs	9600	D. K. Lin
9:200/20	幸運之星	003-479-6524	24hrs	2400	Jason Ting

台中網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:400/0	FEELING BBS	004-588-3079	23:00-07:00	2400	Chi Way-lin
9:400/5	神龍資訊站	004-292-0221	24hrs	2400	Bai-hua Chen

台南網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:500/0	終結者 BBS	005-270-0804	24hrs	2400	Jim Peng

高屏網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9:600/0	軟體世界高雄站	007-384-8901	24hrs	14400	Richard Nie
9:600/3	中正高工	007-715-2486	24hrs	2400	Joe Smith
9:600/5	湘南烈風隊	007-389-7712	24hrs	2400	Hou Ching-I
9:600/6	豆豆龍資訊交流站	007-330-0244	24hrs	2400	Danny Tseng

魔法門 III 攻略本補遺

請利用拉桿位置圖，扳動拉桿使大廳中央四個角落為石像，其餘為力場，再進入傳送點即可被傳送到恐怖要塞的密室中。

13 12	10 11	4 6
14 15	傳	1 2
16 '9	3 8	5 7

駐校代表畢業感言

各位讀者好朋友，看我文章解憂愁，不收費用莫驚慌，余任駐代有年餘，心中有感遂為文：週六下午沒事幹，中華商場四處走，看到雜誌心歡喜，順手把它帶回家，上面說要招駐代，心血來潮寄回函，過了三月有回音，通知我已被錄取，擔任駐代真辛苦，要貼海報寫報告，張貼海報真驚險，教官抓到罪難逃，只好將它貼廁所，一勞永逸免麻煩，其實繼昼寫報告，二月一次未間斷，寫到主管要翻臉，要我下次少寫點，公司同仁相照顧，好似兄弟一家親，各方同好聚一堂，知識交流展長才，心中歡喜真快活，似虎入山魚得水。

八方豪傑雲霧起，六合奸雄皆鷹揚，遊戲市場達勃發，心手相連共一心，莫使 紅毛笑黃炎。

蘭陽・蘇二

大家好，我是駐校代表勇哥（請用台語唸），說到當駐校代表的勇哥那真是了不起，話說一年半前勇哥買的第一本**軟體世界雜誌**正好刊出要徵選駐校代表，當時心中既驚又喜，趕快將資料填上連同國小天真無邪純潔可愛的照片寄去，終於皇天不負苦心人，那企盼多時的通知單寄來了，就這樣展開一年來的駐校代表工作。

俗話說的好：萬事起頭難。剛開始時真的不知如何做起，但是我勇哥的字典裡找不到難字，憑著一顆熱忱的心克服困難。首先是海報宣傳品，由於敝校禁止張貼此類宣傳品，**軟體世界**寄來大大小小的宣傳品，只好分發到各個教室作宣傳，雖然累了一點，但是心靈充滿了愉悅……一種真正的快樂。

後來，**軟體世界**成立服務課為廣大的消費群服務，而本人也曾去過幾次為大家服務，那裡的感覺很不錯，公司人員對人親切讓人感覺彷彿置身於天堂真是……快樂得不得了。

現在駐校代表的工作已經結束，但是這一年中的點點滴滴都令我沒齒難忘，也使我真實地體認一分耕耘一分收穫。至此我以感恩的心向**軟體世界**所有我認識及我不認識的人說聲：謝謝，希望以後還能和大家分享我的經驗。

勇哥

新任駐校代表人員名單

台北縣（市）：江忠憲、宜志凌、侯昇逵、郇智凱、吳彥淵、蘇聞謹、顏銘成、楊永聖、涂文彬、高啓修、黃于耀。

新竹縣（市）：黃志誠、蔡英典、蘇傳詩、吳黃耀、莊家財、吳昱甫、廖政凱、陳時楷、李立國、鄭志文、黃家祥、黃光宇、邢本立、劉光浩。

台中縣（市）：趙智平、梁仁亮、蔡憲龍、孫于傑、韋勵群。

彰化縣（市）：涂錦鎮、張育銘、黃才德、林聖濱、林建豪。

高雄縣（市）：涂立綱、涂尚甫、楊茂隆、傅能偉、陳重智、王俊欽、曾文博、孫仁育、鄭光智、謝智鳴、吳宜曆、李孝强、謝信豪。

台南縣（市）：鍾明甫、蘇嘉文、顧正威、董旺運、李昆哲、蘇彥碩。

屏東縣（市）：顧偉鴻、阮建勇、郭聰志、鄭智仁、顏百慶。

台東縣（市）：陳易聖、陳和寬、韓德菁、黃志輝、傅堯。

中壢、苗栗：李國成、盧清鎮、王厚德、尤文祥、邱孔濱。

桃園、雲林：謝岳君、張正文、蒙政華。

豐原、嘉義：黃英傑。

給全體中國人的獻禮…………
------不讓外國遊戲專美於前
請支持我們的成長------------

帝國之光榮

美日的太平洋戰爭



遊戲特點：

1. 戰場遼闊……長九千六百海浬、寬四千八百海浬，超過半個地球，整個太平洋任您遨遊。
2. 格局創新……摒棄已經使用十年的傳統六角戰棋模式，改採八方位，全方向格式。
3. 精彩的海空戰鬥場面……細緻的電腦繪圖讓您覺得值回票價。
4. 逼真的歷史劇情……讓您與美國同步，共享中途島勝利五十週年的榮耀。

定價：380元

歐戰風雲

德、俄兩大強權的爭霸



遊戲特點：

1. 國內第一個以二次大戰德國與蘇聯陸上爭霸為背景的戰爭遊戲。
2. 在戰鬥中必須熟悉德、俄兩國各種陸上空中的主力武器，如虎型戰車與俄製T34戰車只有真正的戰略玩家才能體會其樂趣。
3. 全新陸上戰鬥模式，陸空一體，突破敵陣，閃電戰的場面，再度重現。

建議價：390元

北非決戰

慘烈的沙漠決戰



遊戲特點：

1. 第一個以沙漠戰爭為背景的戰爭遊戲，讓您一睹沙漠中裝甲部隊捲起漫天黃沙血戰竟日的慘烈景象。
2. 您可扮演德國二次大戰名將「沙漠之狐」隆美爾元帥，率領無敵的「非洲集團」，攻下蘇伊士運河，取得戰爭的命脈一中東豐富的石油，替德國贏得二次大戰。
3. 您也可以扮演英國名將蒙哥瑪利元帥，將納粹餘孽逐出非洲，贏得大戰。
4. 英德各種陸、海、空武器在地中海戰場大顯神通，劇情精彩不可錯過。

建議價：380元

雙重贈獎活動

凡購買資策科技代理發行之任何產品皆可參加

活動期間：民國81年6月1日至81年10月1日(以郵戳為憑)

活動辦法：

第一砲：只要填妥產品內附之意見調查卡寄回「資策科技服務組」，您將在14天內收到回函明信片。我們將擇期寄給您一份與產品有關之精美海報或精美飾物，以及不定期之新產品出品介紹。

第二砲：以郵戳為憑，對當月統一發票第一特獎，末兩位數相同者即可得到下一期新產品一套。

誠徵第501家休閒軟體門市：(資訊廣場、書局、唱片行等皆可)

敬請全省有意經銷之門市　　電洽 資策科技：TEL(02)717-0895，717-5513

P.S. 購買帝國之光榮的玩家請注意：
帝國之光榮贈獎回函已在寄發中，如果在7月30日前未收到者，
請聯絡「資策科技服務組」(02)717-0895　助理袁小姐。

邪神傳說

傳說邪神的出現，將毀滅整個世界？
但卻有人處心積慮的想喚邪神！
而你，
一個不太懂事的年輕小伙子，
面對這場所謂正邪之爭，
你該怎麼做呢？

七月號電腦遊戲世界附贈邪神傳說試玩版



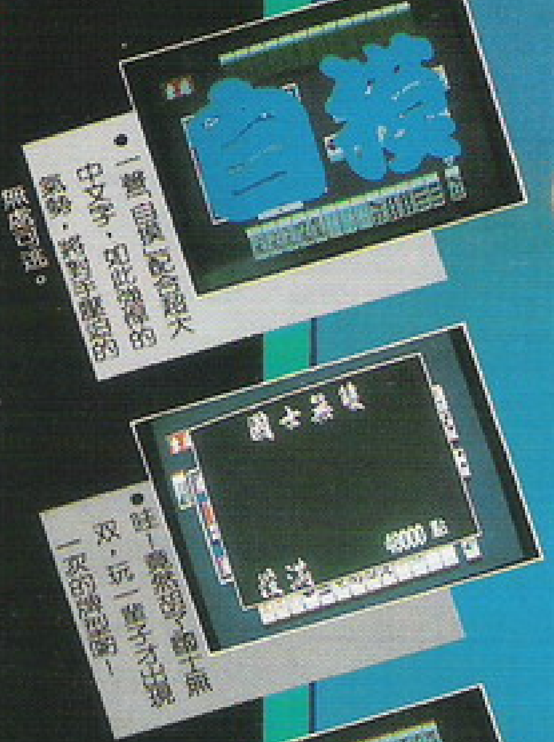
暑期强檔

超級 學園麻雀

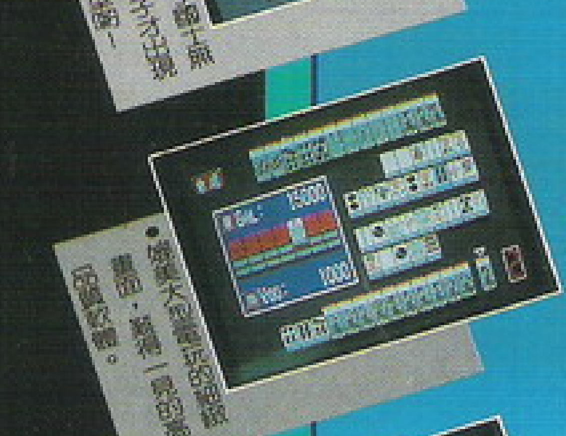
大型電玩画面移植

6月20日 發售

- 超寫眞美女圖
- 五種秘技金卡
- 大型中文字捲軸
- 語音發聲



●一聲「自摸」配合超大中文字，如此強烈的震撼，將對手擊敗的無話可說。

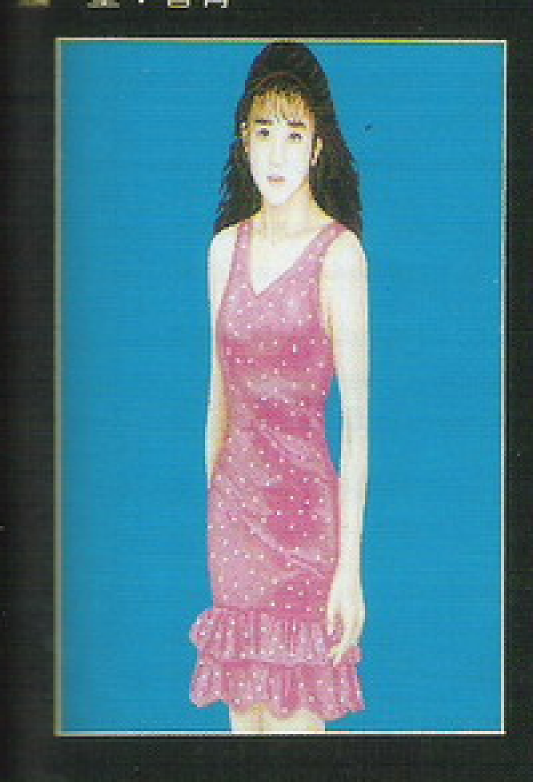


●哇！實無宇，國士無双，玩一輩子才出現一次的滿貫！



●領略大型電玩的細緻畫面，獲得一身的高超牌技。

機　種：PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/EGA
操　作：滑鼠/鍵盤/搖桿
類　型：智育

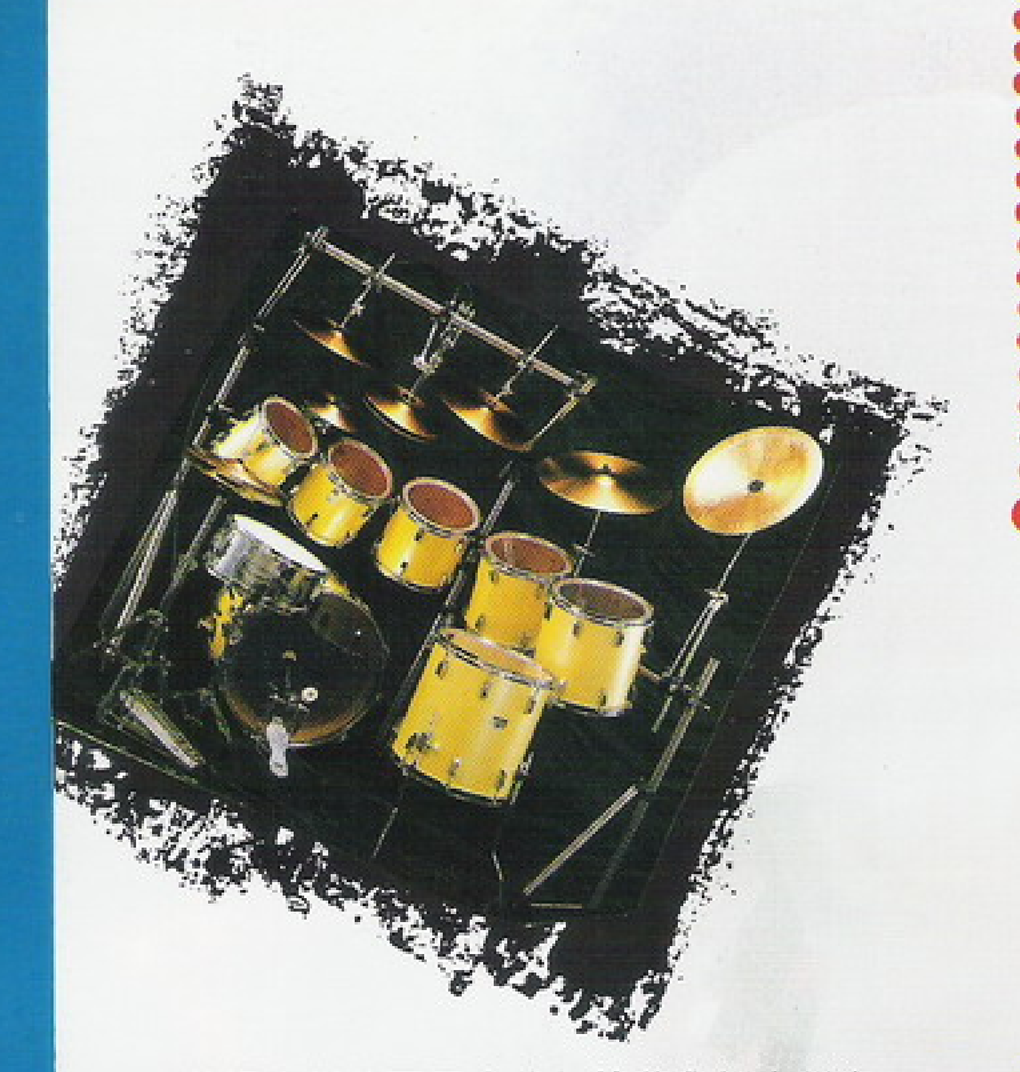


NT 380 元
容量／2片裝

全國學園美女選拔賽中，
八位佳麗脫穎而出，
他們私組麻雀會友社。
打破禁忌！
在此等候你——
挑起熱戰。



全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
台北市中山區撫順街3之4號3F
3F, No. 3-4, Fu-Shun Street Taipei, Taiwan, R.O.C.
TEL: (02) 5935059　FAX: (02) 5946398



音樂

爵士鼓的模討與研究

討論過音樂的配器之後，接著我們來研究一下爵士鼓的模型，在你年輕又純情的大腦皮質層還不能對〝模型〞這個名詞有任何反應之前，好！我們先來個比較溫馨一點的題目：那叫做〝名詞解釋〞。

什麼叫做爵士鼓？如果你不知道什麼叫做爵士（JAZZ），那你總該知道什麼叫做鼓吧？對！鼓是一種打擊性樂器，它在音樂裏佔很重要的地位，可是你對它卻一點都不了解對不對？不要沮喪！這個國家裏至少還有百分之九十五以上的同胞和你一樣，我說過，那不是你的錯。

在超級作曲家的開機畫面裏，有五樣打擊樂器，它們分別是：大鼓（Bass Drum）、小鼓（Snare Drum）、HiHat、低音鼓（TOM T-OM）和鈸（Cymbal），這樣的組合叫做〝一組爵士鼓〞。

什麼叫做爵士？這樣說好了：很久以前（在你還沒出生以前吧！）美國的流行音樂（其風靡的程度不亞於當今台灣的〝那卡西〞）通通被叫做爵士音樂，它們用的鼓就被稱爲爵士鼓，儘管百年之後，亞美立加國的音樂侵略了全世界，音樂的型態一直在變，從鄉村到搖滾，從藍調到黏巴達，流行音樂的鼓還是被統稱爲爵士鼓。這樣解釋你還滿意吧？不滿意的話請你私下找我（如果你眞的有那麼强的求知慾一I 服了 You ！）

什麼叫做〝模型〞？簡單的說，一小節（或者一小節以上）單獨的鼓，我的意思是說前面所說那五種打擊樂器的〝合奏〞，就是一個

圖1

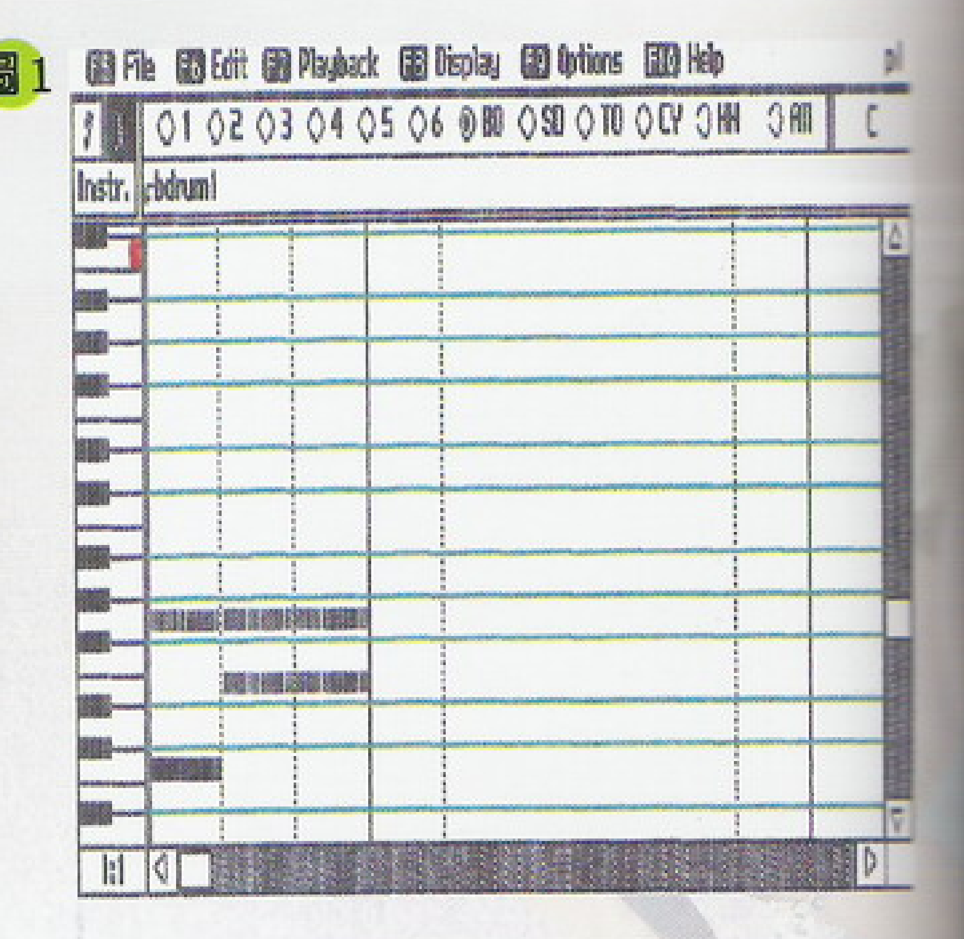
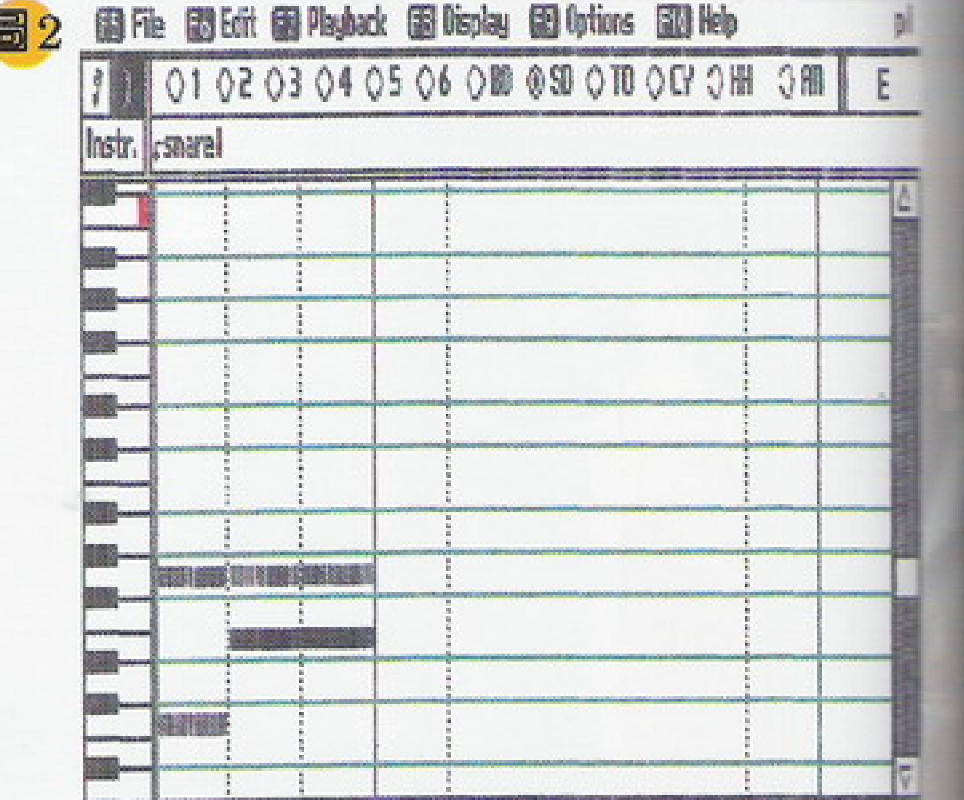


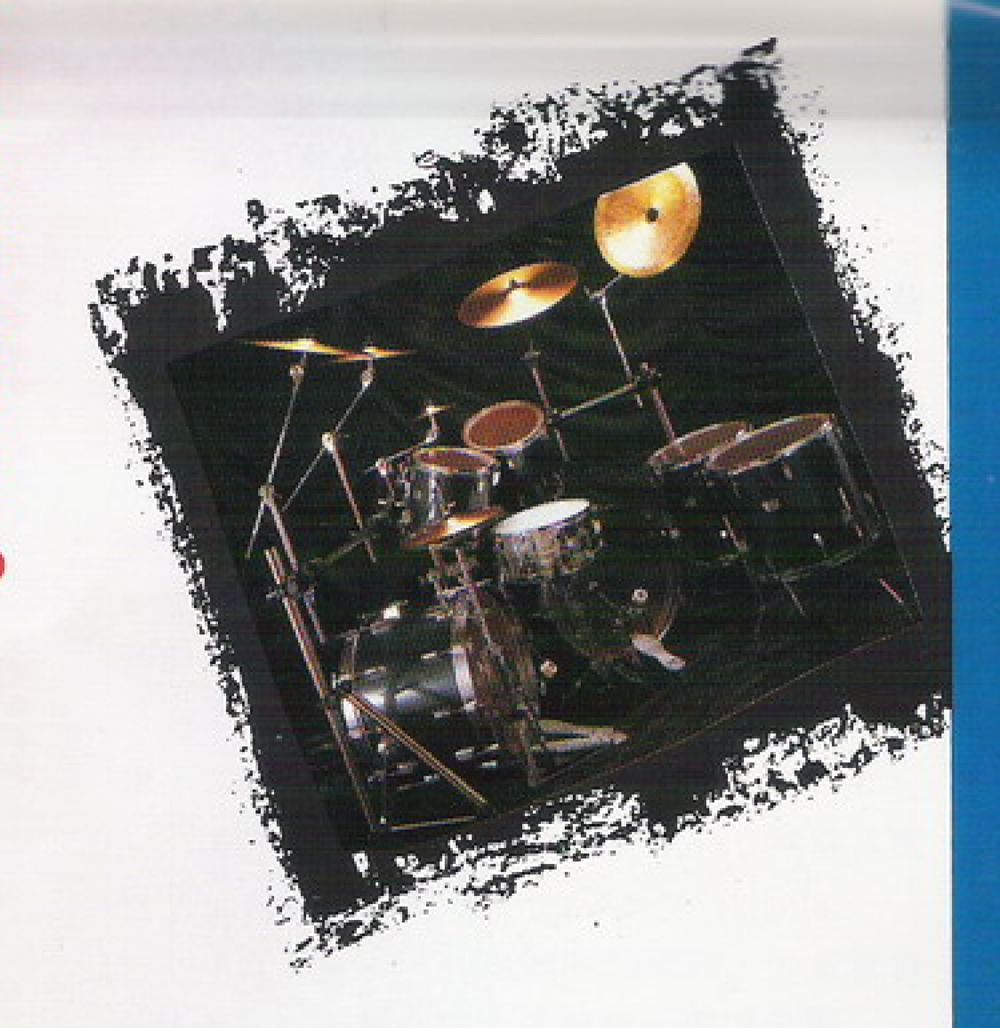
圖2



教　室

型（PATTERN）探

／胡老師



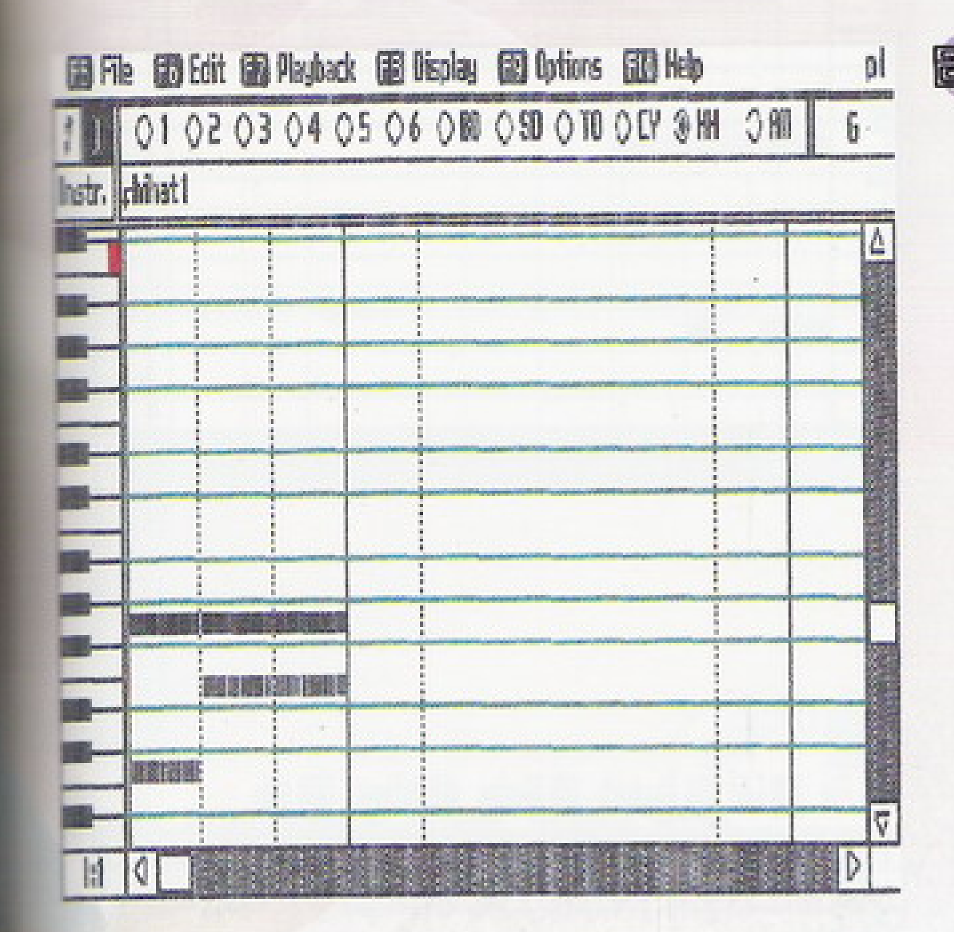


圖3

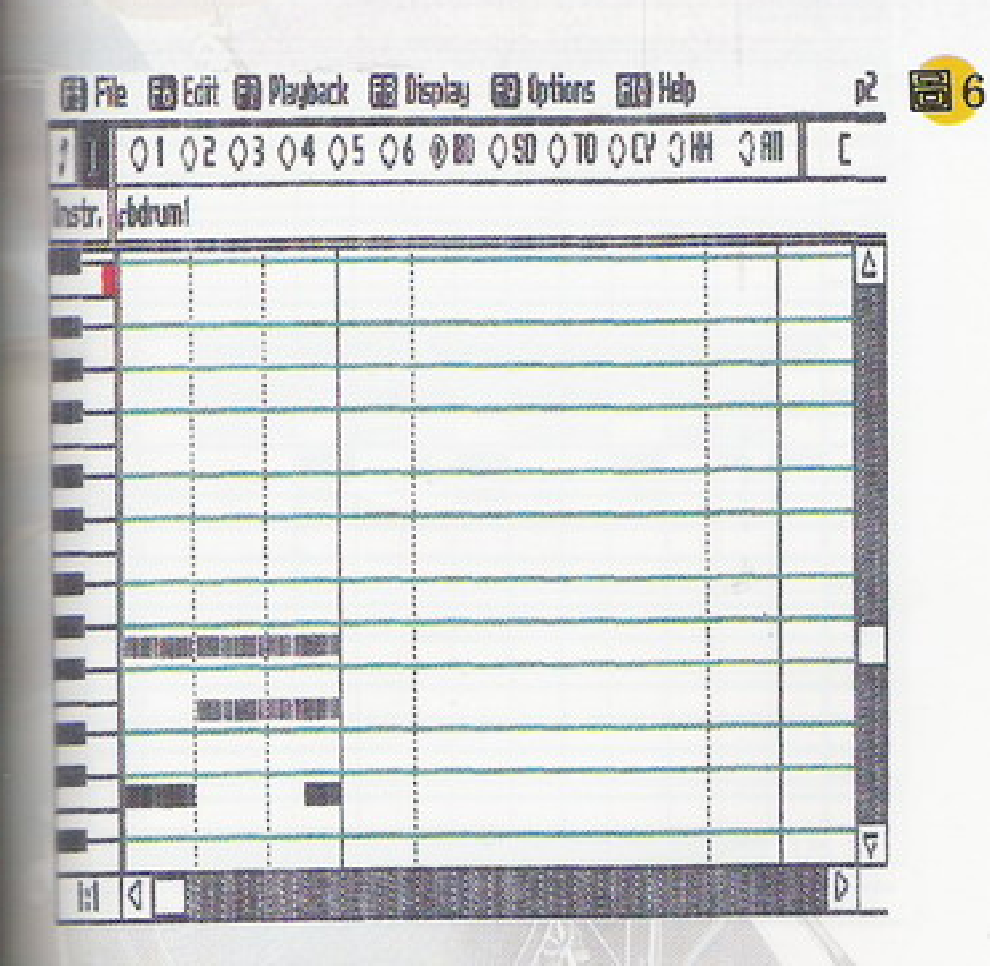


圖6

模型，還是不懂？好！沒有關係，你會不會跳舞？圓舞曲？風流寡婦？最後的華爾滋？最後一夜？以上這四首曲子有什麼共通的特點？

聰明！你說對了！它們的節奏都是〝碰恰　恰　碰　恰　恰〞，這個就是模型，節奏是音樂的骨幹，模型就是節奏的靈魂。不同的音樂有不同的節奏，不同的節奏……沒錯！就是不同的模型。

模型（ Pattern ）就像是一塊一塊的積木，堆砌起來就叫做節奏，一個健康的節奏會幫助你完成一首漂亮的曲子，如果你從來沒有重視過節奏（也不管模型是什麼東西），今天以後請你不要再躲避它了，除非你永遠都只想和那百分之九十五的同胞擁抱在一起。

接下來我們看一些範例，好！就先來個圓舞曲吧：

（圖）(1)　(2)　(3)

在這個例子裏，總共有三樣樂器在發出聲音，最上一行是 HiHat ，它每一拍都有；第二行是小鼓，第二拍和第三拍；最下一行是大鼓，很懶，只有第一拍。

如果你就拿這個模型去寫一首歌我也不反對，很好呀！當然我是假定你對和弦的彈法，Bass怎麼彈都已經懂了，不懂？沒有關係！下次我們就是要討論和弦和Bass怎麼彈的問題。

可是你也不能就眞的這麼懶吧？一首歌的鼓就只有一個模型？不要這樣！請你記得我說過的一句話─〝要堅強一點！〞我們再來看一個例子：

（圖）

(4)同(1)

(5)同(2)

(6)

和第一個例子差不多，只是大鼓在第三拍後半拍多了一個，可是你不要小看這一點的不同，就因爲多了它，整個節奏就會有不同的味道和感覺。

我們再來看看第三個例子：

（圖）

(7)同(1)

(8)同(2)

(9)

還是和第一個例子大同小異，只是大鼓多了一個第二拍後半拍。好！現在我想請你幫我一個忙…（不要馬上變臉，不是要向你收學費啦！）請你打開你的電腦，進入軟體世界發行的超級作曲家，開一個〝NEW〞的檔案，來！請你依樣畫葫蘆，先把第三個例子照畫一遍，這是你的第一小節，第二小節照著第一個例子畫，第三、第四小節和第一、第二小節一樣。

（圖）



(10)

(11)

(12)

聽一下，反覆聽個五六次，你的腦中是不是已經浮現了一個偉大的旋律？知道爲什麼嗎？Let me tell you gently，這一切奇蹟的發生，只是因爲你有了一個很健康的節奏！

請你聽我說：（想像一下，一個嚼著檳榔的〝鱸鰻〞在跟你說話）〝啊那個辣椒要速會辣的話哦，一顆就粉辣了啦！〞（主編按：這句話我研究了五分鐘才知道是什麼意思，如不知怎樣唸的話，寫信來問我，記得要附回郵，謝謝。）

你可能已經耗在超級作曲家程式裏很久了，（廢寢忘食，不知老之將至？）你也可能已經寫了不少世界名曲，可是總覺得怪怪的，不知道問題出在那裏？現在你是不是有點頓悟了？對！你可能是Bass彈得不好，或是和弦用得不夠漂亮，甚至你可能會說你的音色配得太差，不過我覺得最根本的問題是出在你的鼓有問題。

圖9

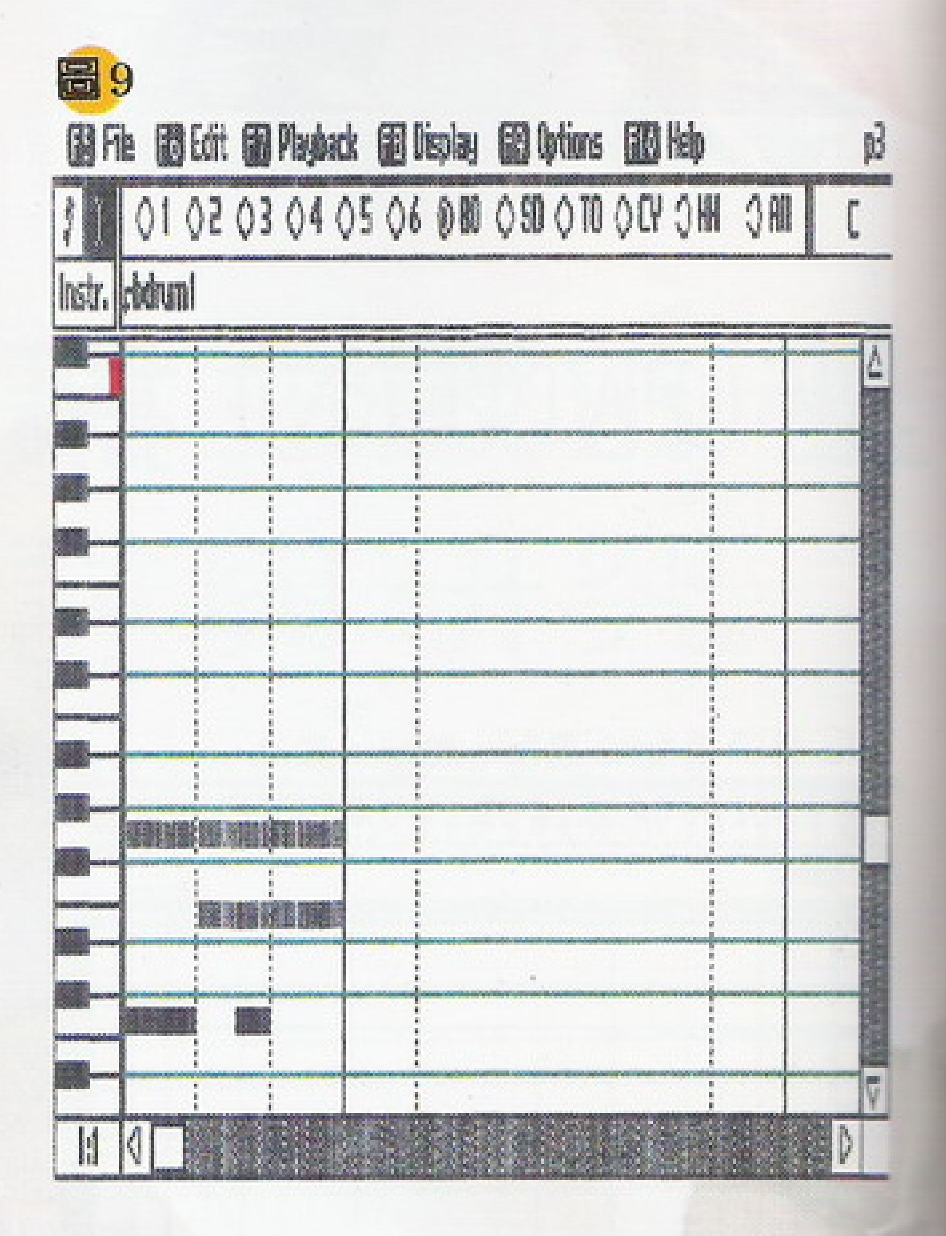


圖10

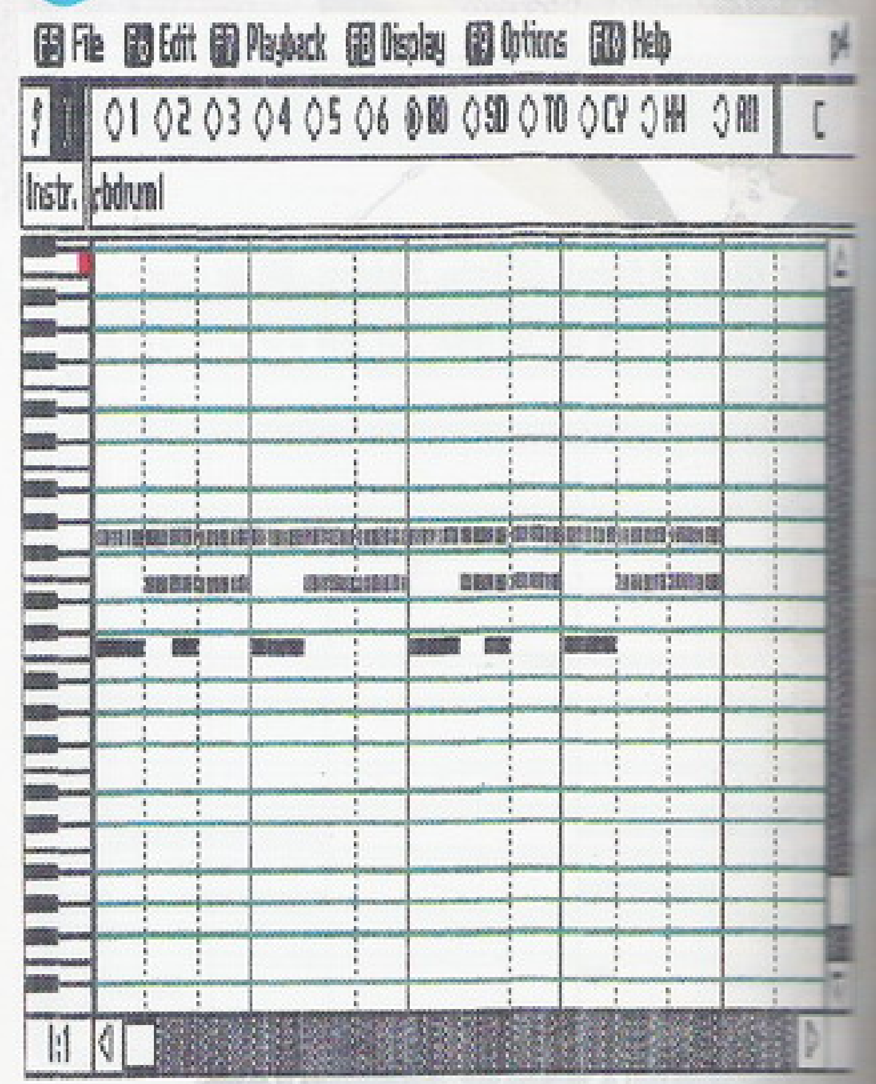


圖11

圖12

在下課之前，有關模型的話題，還有一些請你參考一下：

（一）大鼓的音量不要太大，0.75就很夠了，強拍弱拍的音量要有差別，你聽過什麼曲子的大鼓音量是從頭到尾不變的嗎？

（二）小鼓讓它大一點無所謂，0.9或0.95都可以。

（三）HiHat 的音量最難，弄不好保證難聽，大約0.55到0.65之間是理想的。

（四）TOM TOM 最好放在中央 C 兩個八度以下，音量大約是 0.8。

（五）Cymba 也是很吵的東西，0.6 就很夠了。

祝你做個好漢子，每天都自強！

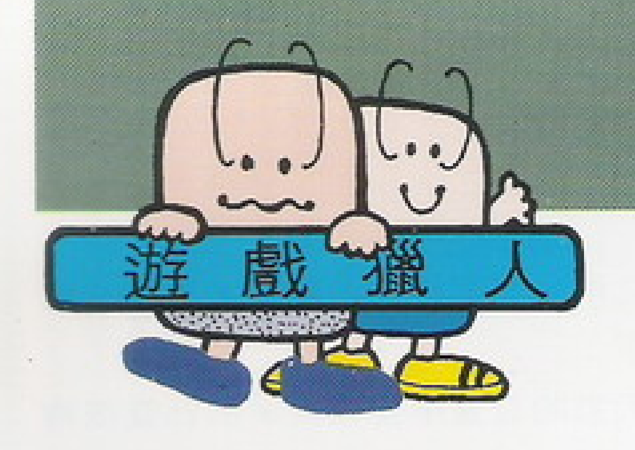
註

為使讀者方便做曲，所以將畫面做了一些改變，請拿起你的超級做曲家說明書，翻到螢幕解析的地方（P.6），以下的說明都以新版的說明書為標準，括號內的數字為說明書上所標的數字：

中央 C（Do）的位置以紅色標示（①）；音色指示欄（③）內的音色則為目前使用的音色；④目前鉛筆游標所在位置的音名（⑩）的英文字，即為第一小節第一拍的音名；填入音符時，只需依照黑色音符填寫即可，灰色為其他樂器的音符，可先不管。

各位做曲家請依畫面的音色作曲，因怕所有聲道都標出來時，造成畫面複雜，所以一次只標示一種聲道，請各位依畫面順序依次作曲。





猴島小英雄—里察克的復仇

／Ga-Z

還記得小海盜蓋布拉許和女市長艾莱茵及鬼船長里察克之間錯綜複雜，卻又令人忍俊不禁的三角戀情嗎？帶著滿腔恨意的里察克回來找高大挺拔而且留起鬍子的蓋布拉許復仇了！

上述就是喬治盧卡斯公司的招牌力作——猴島小英雄2的發展主線，當然更少不了一卡車的滑稽對話和爆笑劇情；在一代與二代的故事串接方面：蓋布拉許因爲忙於海盜事業而冷落了女市長，最後落得分手的局面，可是在這段期間蓋布拉許卻累積了不少財富，但是他的終極目標是傳說中的大驚奇寶藏。而在無賴島上對付大哥大的過程中，卻不慎被鬼船長里察克的得力助手大哥大搶回了里察克的鬍子，使得里察克得以死而復生，復活的鬼船長爲報當年的「沙士」之仇，不惜任何代價要找到蓋布拉許拆下他的骨頭當椅子坐，能否逃離鬼船長毒手的關鍵就是蓋布拉許一直在尋找的大驚奇寶藏，帶領蓋布拉許通過重要考驗當然就是各位玩家的任務啦！





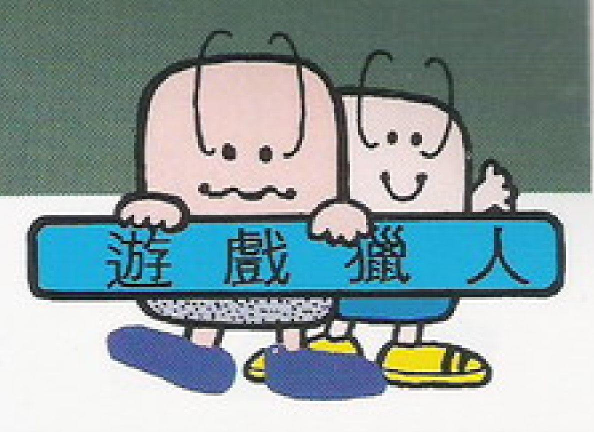
猴島小英雄2支援256色V-GA模式，這使得無緣得見猴島小英雄一代256色版的玩家有了大飽眼福的機會。跟猴島小英雄一代比起來，二代改進的地方有以下的數點：

①支援VGA 256色模式。

②增加支援聲霸卡的Driver。

③物品表改用圖像法；這代表主角所拿到的物品不再是英文單字，而是一個個的圖形，玩家更容易由物品的樣子猜到它的用法，進而找到解謎的關鍵。

④原本在一代的16個動作指令，在進入二代之後大幅精減爲9個，更方便玩家來選擇。





以往文字立體冒險遊戲不易為台灣玩家接受的原因不外乎以下三點：

①文字訊息又多又長，按 Enter 鍵按得手都痠了。

②主角隨時都有可能在意外中死亡。例如走山路摔死；選錯對話被活活打死等，辛苦半天的成果卻付諸流水。

③不知道該輸入什麼指令讓主角動作。如早期的幻想空間 I 、蘿塞拉的冒險等。可是在猴島小英雄 2 中，玩家只需要用偷搶拐騙等卑鄙下流的手段去得到必須的道具，和找出這些道具的用途。其中所要用到的動作指作被限定為 9 個，也不用擔心走進迷宮裏走不出來而被迫 Restore 進度的慘劇發生。猴島小英雄 2 甚至在迷宮中裝了一支求救電話，主角打了電話之後就能得到走出迷宮的訊息，夠方便了吧！



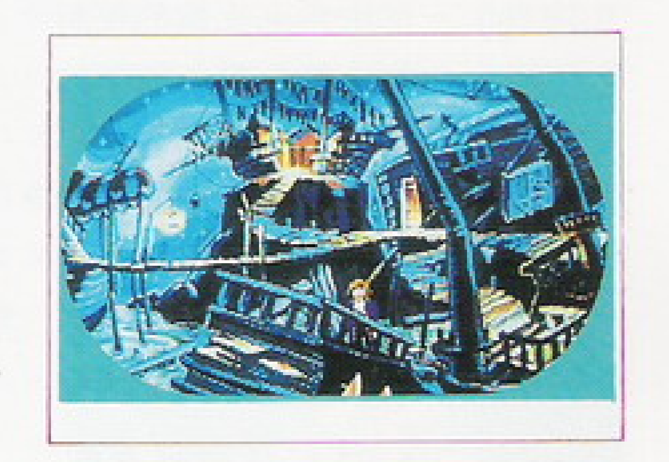
另外一個特色是遊戲中的訊息和人物之間的對白風趣幽默，略過不看絕對是您的一大損失，何況猴島小英雄 2 的英文訊息可說得上十分淺白，大約有國三程度就可以應付自如了。唯一不便的是猴島小英雄系列都用了大量的拼音字，也就是發音和原有的單字相同，可是字母的拼法卻完全不是那麼一回事。筆者在此建議各位玩家，如果遇見字典內查不到的字，不妨試著唸唸看，也許就能知道該字的意義了。

至於沒有玩過文字立體冒險遊戲的新手，喬治盧卡斯公司創新地在猴島小英雄 2 中加入了難易度的選項。依照筆者的經驗，初級玩家可以先挑簡易模式下手



，等到熟悉了故事架構及操作方式之後，再向標準模式挑戰，享受解謎的樂趣，進階玩家更應以標準模式為目標，追求100%完整的故事內容。

在簡易模式中所有的情節與標準模式相同，然而在物品的取得過程上相當的簡化。某些在標準模式要多項手續才能拿到的物品，在簡易模式中只要 Pick Up 就可以了，對新手可真是一大福音。為了方便所有沒玩過猴島小英雄 1 的玩家，因為猴島小英雄 2 中有某些人物是由一代沿用下來的。例如巫毒教女祭司、賣二手貨的史丹、滿嘴哲理的符曼等，經由二代中經過設計的對話選單，玩家可以明瞭這些角色和主角有那些淵源，不會玩得一頭霧水，而且從一代中沿續下來的角色，連性格和說話的方式都被保留住了，讓人不得不佩服喬治盧卡斯公司在劇情安排及角色設計



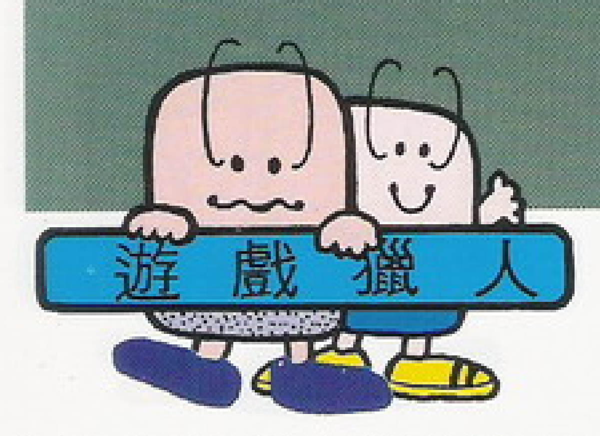
上的功力，也許日後以製作電影方式來設計遊戲將成為一種趨勢。

如果真要對猴島小英雄 2 這個遊戲雞蛋裏挑骨頭的話，我想只有單一解法這一點不能滿足部份玩家，因為文字立體冒險遊戲的精髓是解謎部份，若是謎題能設計為由玩家可以依照手邊所持有的物品來決定解謎的方式，這不但是程式設計師的一大考驗，



同時也能刺激玩家以不同方式重覆的來玩一個遊戲，不過據說喬治盧卡斯的新作印第安那瓊斯系列的 **FATE of ATLANTIS** 將採用此一方式，希望日後的猴島小英雄 3 也能比照辦理，那可就是玩家之福了。

至於猴島小英雄 2 的背景及人物造型方面，給人一種十分一致的感覺，我想這就要歸功於喬



治盧卡斯公司同時也負責電影製作的業務，所以在一些細節方面考慮得十分週詳。玩整個遊戲就如同看了一部由自己主演的電影，因爲主角的一舉一動及所講的每一句話都是由玩家控制的。在這裏筆者强烈建議讀者仔細觀看蓋布拉許的面部表情，在遊戲中

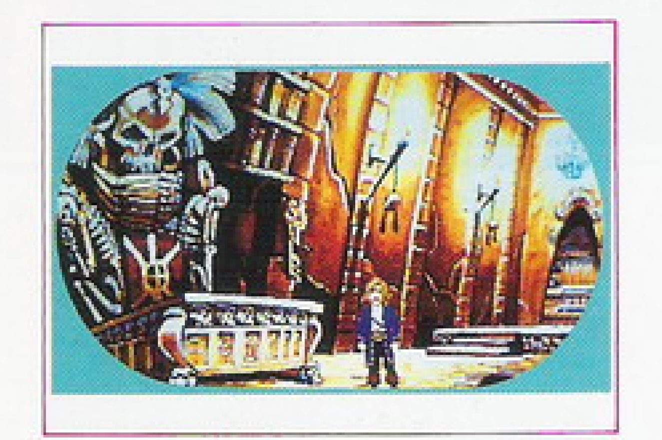


隨著劇情的起伏，主角也不時地有各種令人噴飯的表情及動作出現。例如剛被無賴島的大哥大搶光身上的財物，一臉疑惑的模樣；爲了取得鬼船長的分泌物，拿手帕給里察克擤鼻涕時噁心的表情；還有偷東西時眼睛滴溜溜的轉，唯恐被別人逮到等等，眞是令人絕倒！**猴島小英雄** 2 若是少了這些可愛調皮的動作及表情，一定失色不少。

遊戲給人的第一印象大致取決於畫面是否精美，**猴島小英雄** 2 並不是第一個採用 256 色手繪畫風的遊戲，但卻完全發揮了手繪畫法的優點。以往冒險遊戲的主角都是由一堆方塊所構造，物品也大概指出個樣子，點到爲止，看起來一點眞實感也沒有，**猴島小英雄** 2 所有角色的設計，均是由喬治盧卡斯電影公司的美工人員反覆推敲才定稿的，造型配色十分鮮活，而在多達 200 個不同的場景中，他們也成功地利用



光影和明暗的對比，塑造出一個幻想中的**猴島小英雄**世界。例如蓋布拉許和小威利被吊在里察克的監獄裏，唯一的照明工具是一根蠟燭，隨著燭光燭曳，畫面也忽明忽暗；當陽光透百葉窗照進屋中時，影子一條條的落在地上；還有主角夢見父母變成骷髏唱歌給他聽，兩個骷髏架子邊唱歌邊跳舞，畫面的處理眞是棒呆了！

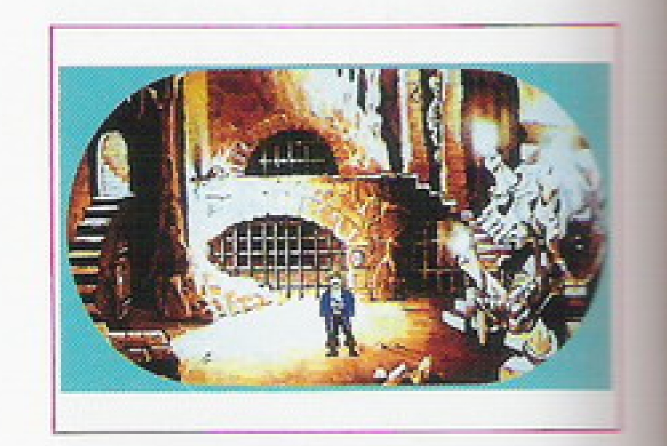


猴島小英雄 2 的背景音樂及音效，完全依照劇情的推展而加以配合。在墳場當盜墓賊時，第一鏟下去，風雲變色，裝了音效卡的玩家聽著一陣陣的雷聲，再加上螢幕上閃電所造成的光影變化，還眞令人有毛骨悚然的感覺呢！

當主角身處圖書館時，背景音樂則自動關閉，以配合圖書館內保持肅靜的規矩，有意思吧！此外如沼澤內蝙蝠亂飛的聲音、把酒瓶往岩石上敲破的聲響等等，都做得不錯。唯一美中不足的是沒有充份發揮聲霸卡 DAC 語音功能，在幻想空間 5 中SIERRA利用 DAC 做出十分逼眞的音效，所以說這方面**猴島小英雄** 2 是略遜一籌了，希望喬治盧卡斯公司日後能在音效方面多下功夫。



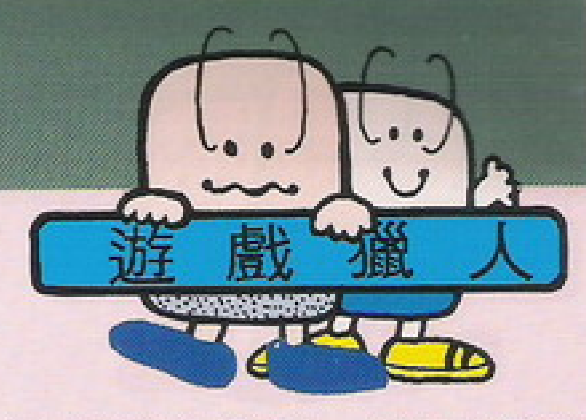
總括來說，**猴島小英雄** 2 的表現十分優異，而佔冒險類遊戲最重要部份的劇情安排，也都十分妥當，並沒有太不合邏輯的情節出現，倒是結局出乎意料之外，筆者猜想可能是爲三代的劇情寫下伏筆。標準模式對大部份的玩家也許會稍嫌困難了一點，所以活用想像力便成了能否完成這個遊戲的關鍵。還有一定要多用Look at這個指令，因爲**猴島小英雄** 2 在許多地方加上了幽默的說明，例如在墳場內的墓碑，每一個都有或長或短風趣的墓誌銘



，還有國際巫毒協會裏面的瓶瓶罐罐，它們的用途會讓你笑破肚皮；在古董精品店中，那些奇奇怪怪古董的出處也會讓你會心一笑。只要多探索，**猴島小英雄** 2 眞的能陪你度過一段愉快的夏日時光。















奇人黑桃2

"想當年，我黑桃2先生，是如何在賭場中大勝特勝，誰知道…在最後一把時竟…竟然遇上了郎中，把所有屬於我的錢，全都騙走了，黑桃2先生一邊擦著淚，一邊面對蹲在一旁的狗兒說：「只要再有500元，只500元，我便可東山再起了！」說時，面錢一張五百元的大鈔，正飄落在黑桃2先生用來乞錢的碗中……。"

以上，就是Game—奇人黑桃2的故事簡介，想起那天看到此Game，心中不竟然起了一絲驚喜之火，"電腦又有大老二的Game可玩了"便買了一套回家，開始玩起屬於我和電腦的"大老二"。

當你進入遊戲時，正如故事所說，身邊只有500元，而大老二的賭場卻有四個，100000元、10000元、1000元及在旁邊木箱上玩的一群（不用入場費），於是你只好和那三個人蹲在紙箱前，開始"大老二"之旅。待你一步步地，將錢由500元增加超過了1000元，便可進入更高的一級，如此前進，若你在100局內玩完了所有賭場，你便可看到黑桃二先生的新姿態了！



在遊戲中，你將可發現有許多的"秘技"可以使用，如一發完牌，有透視對方的牌約8秒鐘、單張換牌、多張換牌及「加倍」—賭金加倍等祕技，而在遊戲之中，又有「透視」、「迷魂酒」—可使被害那家在下一圈中一定叫"PASS"；「求助」—當你不知如何出牌時，由電腦幫你出牌，以及可取回上一圈之牌的功能，都是可協助你過關的祕技。

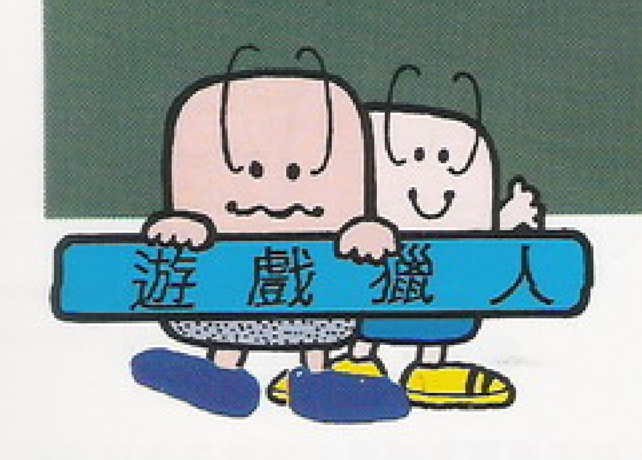
除此外，更可依各人習慣設定是否可出"葫蘆"？第二大的順是什麼？以何種方式計分……等各功能，便突顯了Game的大眾化，在遊戲中也提供了SAVE、LOAD之功能（但只限在大街上使用），你可以慢慢的玩，不必急於一時。

此外，你會發現由電腦控制的玩家，會一直出大牌，因計分制是採計張計點制的，所以電腦所控制的玩家個個都會猛出牌，這是較令人感到無法有和人玩牌的靈活感。

而畫面方面，因是撲克牌的遊戲，所以畫面顯得較單調些，音樂方面，也是平平凡凡的（雖然有支援Ad-Lib）。但若不要太要求畫面和音效，只注重玩牌的話，黑桃2的Game，比起早期的大老二好得太多了。

啊！對家出了"鐵支"了，我的"柳丁"要快打出去才行……看我的"大老二"！





意外的訪客



意外的訪客（Leather Goddesses of Phobos 2）是由INFOCOM 公司在今年初推出的一套科學幻想式電腦遊戲。內容是敘述X行星上的異星人（Barth）因爲意外而迫降在50年代的美國，Nevada的 Atom City。在地球上的 Barth 因尋找修護太空船的過程中與Zeke和 Lydia 相遇，而後三人搭乘修理好的太空船到了Phobos行星，並且在Phobos行星上識破Phobos行星的陰謀，繼而拯救了地球的科幻故事。

意外的訪客中，玩家可以選擇三個不同的人物：



（1）年輕的加油站老闆— Zeke Zarmen

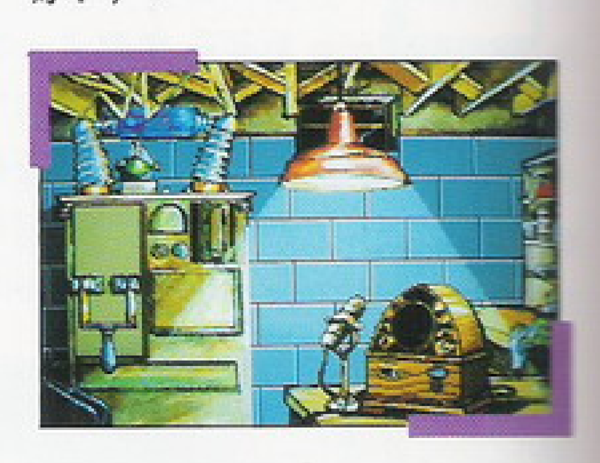
（2）天文學家的美麗女兒—Lydia（也就是女主角）

（3）X星上的異星人Barthgubel Nikki-Nikki son of Jelgobar el Zayda-Zayda（簡稱 Barth）

三個人物也可以說是代表不同的等級。Barth 是最適合冒險初學者的人物；而Zeke和 Lydia 就較爲困難一點。選擇的人物不同，則遊戲的進行方式也就不一樣，所以也可以說這是三合一的一套遊戲。雖然選擇的人物不同遊戲方式也就不同，但是有一點較爲重要的事，就是當玩家選擇了一個人物之後，在遊戲進行的過程當中，其他的人物也會自行動作，所以在遊戲中的某些特定物品也會在特定時間消失。

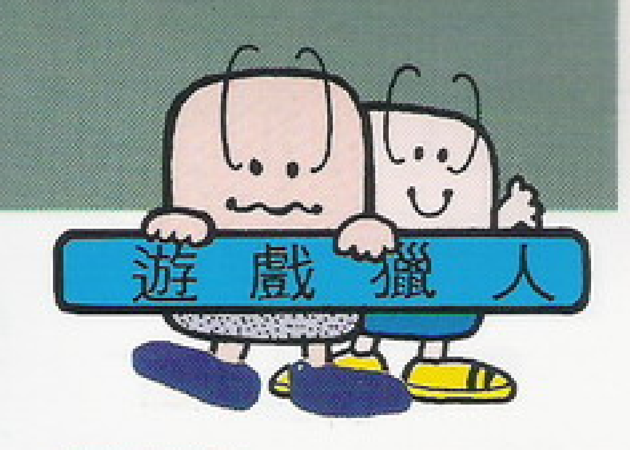


舉例來說吧！在故事中Barth會需要幾項地球上的物品來〝修護〞牠的太空船（撞球可以修太空船…？！滿奇怪的…）因爲Barth 拿走了黑色八號球，所以當Zeke或 Lydia 到酒吧時就會發現黑色八號球不在球桌上了。另外，當Zeke或 Lydia 在遊戲中途會用到小船，所以當Barth 開動製雨機下過雨之後再回到小船處，就可以看到小船已經被開走了。諸如此類，當玩家在玩完所有人物之後，就可以完全瞭解事件的來去始末了（滿特別的，不是嗎？）。



再來談到這一套遊戲的操作介面。這一套介面和以往的操作介面較爲不同，它將所有可選用的指令都顯示排列在畫面的左方，而當玩家談到或做到某樣重要事情時（如 Kiss指令），就會出現一些特別的指令在螢幕上，如〝螺絲〞指令（玩家請自行體會…嘻嘻…），就會出現一些〝奇怪〞的畫面。

其實說穿了不是奇怪的畫面，在意外的訪客中對於〝SEX〞有很强烈的意識存在，尤其是在





人物對話方面，一般來說都隱隱約約帶有一些 SEX 在對談當中，所以在包裝盒（原版）和說明書上都帶有警告，提醒那些道德感很重的人不要購買此遊戲。（也算是用文句來吸引某些人購買的慾望吧…？）不過這遊戲除了文句以外，有關 SEX 部份都以一些暗喻的方式帶過，所以如果以電影分級來說，應是屬於輔導級，不過它的畫面暗示也太過於…不說了。（那天電腦遊戲說不定也分為普級、輔導級、限制級…）

在音樂部份，遊戲中有幾個地方可以提供給玩家欣賞遊戲中的背景音樂。在遊戲中玩家可以走到廣播電台或是酒吧中欣賞音



樂，在電台中玩家可看到十片的唱片，裡面有許多50年代的老歌，在酒吧中也有一些歌曲。而最令人「意外」的部份大概是它提供了長達一個多小時的全片語音，很少能有語音部份能夠達到這麼久的，也算是這一套遊戲的最大特色吧！在遊戲中，玩家所扮演的角色和其他人物對話時，所說的每一句話都有語音，連帶的對話內容也會出現在螢幕上供玩家參考，不像有些遊戲，如銀河飛將II，有語音就沒有訊息出現，所以聽不懂的，只好把語音關掉再看訊息，眞是……



這個遊戲的故事設定在50年代美國的小鎮 ATOM CITY（眞的很小，也沒什麼住家），故事的內容也可以說是乏善可陳，可算是50年代的科幻小說，因此，在筆者玩過這樣一個遊戲之後，覺得只是看過一篇老舊的科幻小說而不像宇宙傳奇般的有趣。而意外的訪客也少了宇宙傳奇系列的幽默，所以在遊戲進行當中感覺沒有什麼曲折起伏，不過可以得知的是意外的訪客大部份資料都裝語音去了，以致於雖然遊戲內容語音部份很令人驚異，但是故事太弱卻是其中一個較大的缺點，所以這是很適合冒險初學者的一套遊戲。

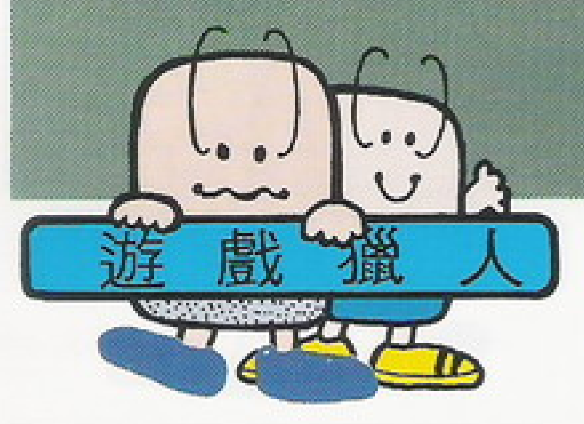
在遊戲中玩家活動的範圍並不太大，只有 ATOM CITY附近的範圍而已，場景也大約只有十來個。玩家必須周遊在這十來個場景像軍事基地、酒吧、天文台、電影院中、教堂…等。在電影院中可以撿到一只立體眼鏡，在電影院及另一個地方，玩家可以戴上此眼鏡就可以體驗到50年代的立體電影，滿有趣的。



最後說到畫面部份，INFOCOM 公司所採用的是和SIERRA 及 DYNAMIX 公司完全不同風格的畫面，它的畫面有點類似美式漫畫，和 SIERRA 的畫面風格大異，也鮮少有動畫出現。所以就畫面部份來講，雖然冒險遊戲注重的是故事劇情，但畫面的表現亦不容忽視的，所以意外的訪客在畫面上亦是較差了一點。



總體而言，意外的訪客在音效部份有著傑出的表現，但也由於受制於內容的本身，而使得遊戲給予筆者的感覺太短了，但是對於玩習慣了 SIERRA 、 DYNAMIX 系列的冒險玩家們，或許意外的訪客可以算是一種新的嘗試。在經過了猴島之旅和拯救鯨魚王行動之後，換換口味來趟星際之旅也是不錯的。



完美將軍 VS 二次大戰篇



／十一少

市面上林林總總的遊戲充斥在我們生活四週，走進電腦經銷商店、百貨公司、唱片行都不難發現幾架子滿滿的PC GAME，其種類、數量實不亞於滿天星斗，你我或多或少也曾被吸引而駐足觀賞、翻看，更可能壓抑不住心中的購買慾，就將這些GAME〞請〞了回去。於是看著家裡漸漸地堆滿了智育、博弈、角色扮演……的GAME，雖然家裡看起來已經像一個小型的陳列室，但想要有一番〞作爲〞時卻難以如願，然後獨自感嘆GAME界〞黑暗〞。

不可諱言地，我們常因一時情緒的沸騰，買了內容與想像有著相當出入的GAME，爲了避免這種情形繼續發生，最好是針對自己興趣最濃厚的遊戲種類著手，就算剛開始可能會有些挫折感，但我相信不要多久就能完全溶入其中，而達到〞人GAME一體〞的境界。現在各位戰略迷或正準備成爲戰略迷的朋友們，請與我一起分享完美將軍（以下簡稱完）



與完美將軍－二次大戰篇（以下簡稱二）的世界吧！

緒論

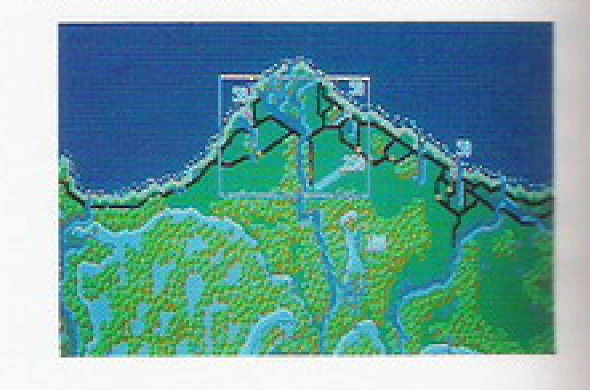
完使用同樣的檔案，只不過重點在沙盤推演，所以「假設」成份很重，有十四個敵我雙方各有所長的戰役，在進行二時，又會發現史實的成份佔有相當的比例，遊戲裡有十五個二次大戰時的著名戰役。總括來說，兩者風格有差距，可是無法比較孰優孰劣，其中的樂趣只有等待玩家自己去發掘與體會了。

遊戲風格比較

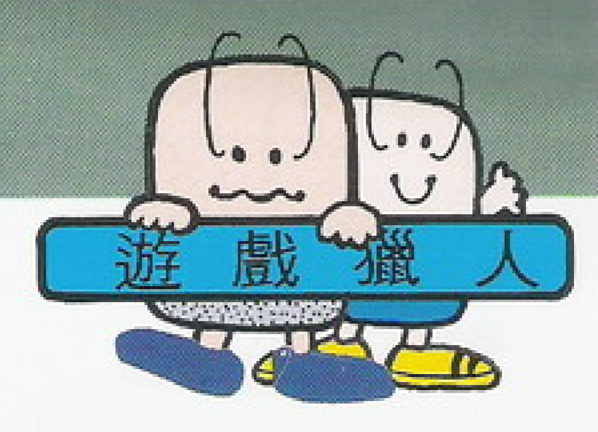
──完美將軍──

有著十分巧妙的平衡關係，相互敵對的雙方絕對沒壓倒性的優勢，因雙方在天時方面有著相同的條件了，雖然雙方各握有王牌，卻正好能夠相互制衡，玩過的人都不難發現這套遊戲有著可怕的平衡關係，這也是遊戲的重心。

仔細的分析攻守雙方，可以看出十四場戰役中，攻擊的一方在「購買點數」高出守軍至少三成，所以在火力上的優越性常是

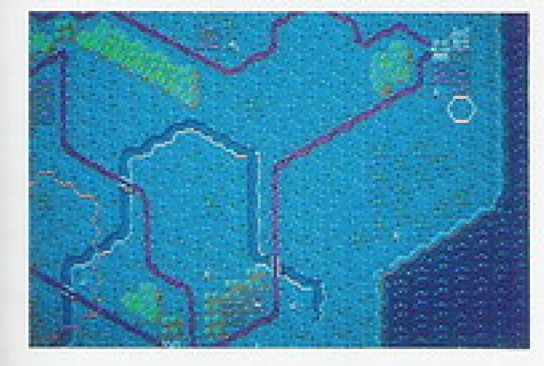




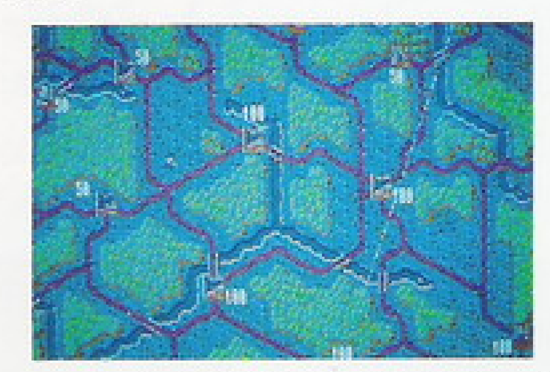


獲勝的關鍵。在最早的幾個回合裡要快速地攻佔高分區與殲滅敵軍，以破釜沈舟的決心盡速佔領半數以上的城鎮（計分區），在最終結算成績時一定有非常漂亮的分數，但是發動攻勢的一方如果不能有效地佔有城鎮，甚至被守軍回撲，那結果一定不用多說了。

那麼守軍呢？應朝什麼方向努力呢？一般來說守軍最初一定能佔領五至七成的城鎮，在戰區守軍一定可佔據極為重要的戰略據點。這些地形和位置上的優點，實在不是金錢（購買點數）所能衡量的。只要守軍在中場之前尚可擁有這些城鎮，那麼勝利女神一定會向你微笑，就算最後丟了整個戰區也不會影響最後結果，如果從開始就兵敗如山倒，那分數一定很難上得了檯面。所以扮演一個守軍就該有寧為玉碎，不為瓦全的意識。



從攻守雙方來看，在某些特殊的情況下，還可以獲得後援補充點數，雖然為數不豐，也不太可能扭轉情勢，如果能好好利用，在存亡絕續的關頭也不無少補。但是這裡有一點一定要提出强調一下，那就是除了攻守雙方以外，有時還有中立的區域，它不偏袒任一方，但只要有一方對其採取侵略行動，它一定毫不考慮地投向另一方，並且提供數額不一補充點數，所以在侵略這些區域之前請先考慮是否有能力將其佔領。



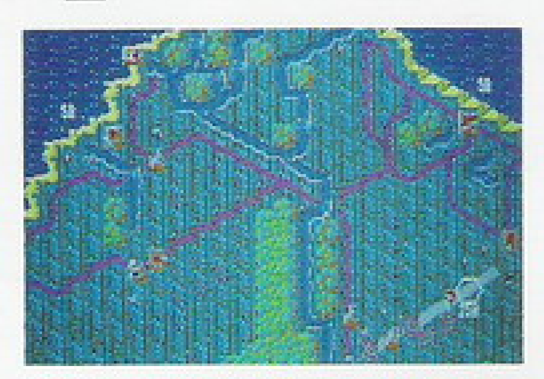
完的故事行進相當平板，很少有落差極大的變化，攻守雙方幾乎完全扮演相同的角色，沒有多大的起伏，對於一些喜歡刺激的玩家而言，這是一個敗筆。還有其分數著重奪城，將許多戰略重要據點排在計分區之外，這是不符合戰爭精神的，也是十分令人遺憾的。

完美將軍 二次大戰篇



因為有時代做背景，所以整個戰爭情節顯得更為緊湊，計分區也加入了機場、橋樑、高地，這是我相當樂於見到的改變。在十五個戰役裡都有很大的變化，不管攻守雙方都很有可能立刻來個角色互換，守軍在獲得後援後，可以再搶回所失去的城鎮（計分區），攻擊軍為了守住戰果，也必須傾盡全力應付。

在二裡的後援動用的更為頻繁，而且數量也更為驚人，尤其在守禦的一方，常因獲得為數可觀的後援，迫使攻擊的一方改變策略。看雙方的消長，眞的就像二次大戰時盟軍與敵軍的爭戰。雖然大戰已經結束了很久，但在進行二時，好像時光又倒退了。



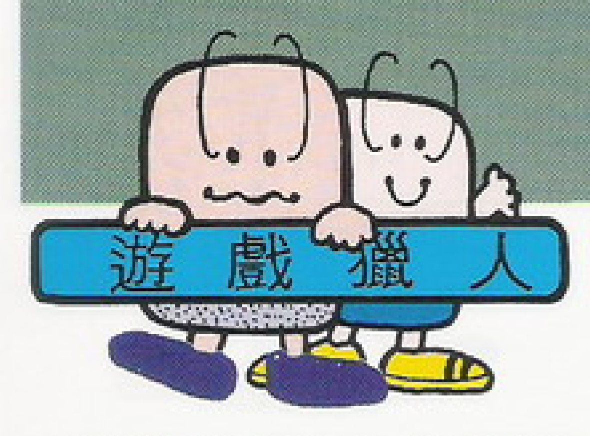
當我們在玩二時，除了要有完的攻守概念，還要考慮對方與已方的後援對整個戰局的影響，不要在開始時耗損過重，除了極力地攻守外，還應保留實力接應援軍，否則在對方排山倒海的後援攻擊潮下，很可能死傷殆盡而提前結束戰爭，所以不論如何一定要有軍力來等候援軍。

武力評估

在完與二用到的全是 LAND FORCE（陸軍），雖然只有陸軍，但是對剛接觸的人來說，也可以教人驚慌失措，只要定下心來好好對各種武力做個徹底的瞭解；針對不同性質的戰爭做適當調派、組合，自然不難抓到訣竅，以下是本人一點小小的心得。



①裝甲車是機動性最强的一群，在平原、道路、橋樑的行動力是其它的兵力難望其項背的。在移動方面來說，實是各軍之冠，但是防禦力和攻擊力都無法和其它裝甲坦克相比擬，只有在運輸和對付較弱的敵人時才能看出其威力。在森林裡的



行動力會大打折扣，如非必要千萬不要走進去，否則只能被人打著玩了。

②輕裝坦克行動力僅次於裝甲車，火力與防禦力較裝甲車强，在攻城時遇上步兵、工兵和火箭炮時才能發覺其威力驚人。在森林行動速度超越各類兵力，感覺像森林中的老鼠，出其不意咬敵人一口，可令對方手忙腳亂。在破壞敵方炮台時，更可看出其刁鑽靈活。

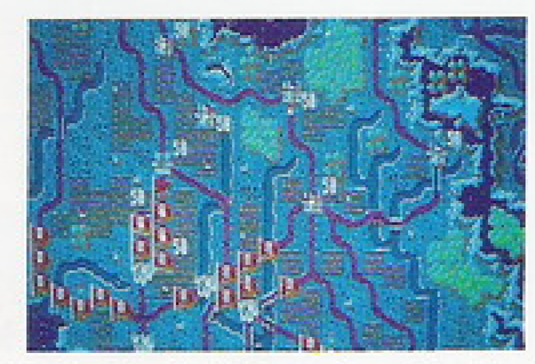
③中裝坦克行動比輕裝坦克慢，火力與防禦力卻比輕裝坦克强，如果前線佔領區有它守護，一定能造成對方無比的壓力，在運用方面最好扮演前後銜接的角色。



④重裝坦克行動力最弱，火力與防禦力最强，尤其是防禦方面，執各軍之牛耳，在敵方炮火最烈的陣地裡穿梭，如入無人之地，但是不要浪費它，做小型的移動打擊壓制敵方之進犯，是一把好手。

⑤自走炮機動性與重裝坦克一樣，但防禦力太低，最好安排在敵方攻擊死角或是城市、林間，可以提升其威力。在每一回合裡，它是最先發動攻勢的，對於敵方的前鋒部隊可以造成很大的威脅，只是它的準確度？……有待商榷。

⑥輕型炮台準確度很高，可是不會移動，須以可移動的車類搬運，如果能準確地預測敵軍將要集結的陣地，做强力轟炸可使敵軍癱瘓，使其它武力輕易將其摧毀。



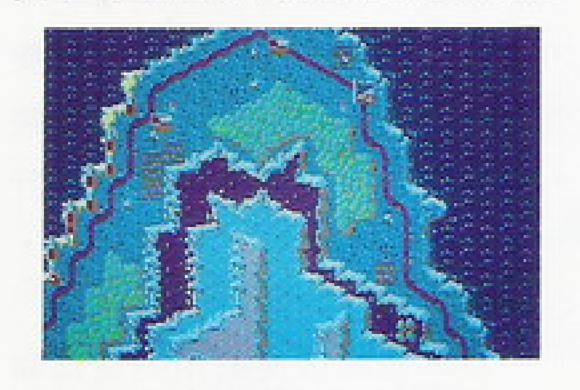
⑦重型炮台射程最遠，利用它來截斷敵軍先後的聯繫最好用。其它與輕型炮台相去不遠。

⑧工兵做防禦工事如埋設地雷、破壞橋樑，是一流的。也可幫助我軍前進，如拆除地雷、架設橋樑，只是行動太慢，需其他軍種互補。

⑨步兵、火箭炮只有用來鞏固後方城鎮，而火箭炮的突擊不容任何人忽視。

⑩地雷能阻卻各種部隊正常的行進，對守軍有相當大的價值。

在購買與安置軍隊時，要預估各種情況，如果敵軍沒有從我後方突破的能力，最好不要把火力强大的部隊放在後方，否則前線被攻破而要移防時就來不及，其它的種種眞的要玩了才知道。



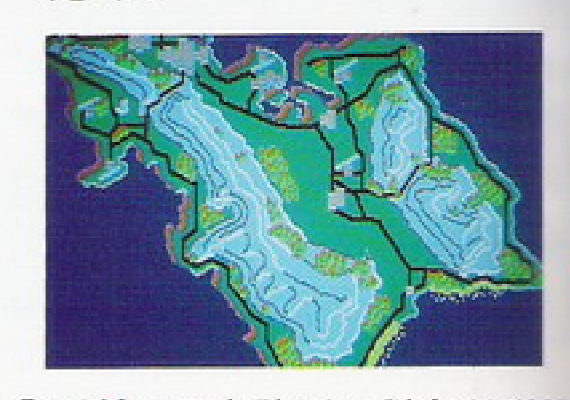
勝負

在最初可選攻擊、防禦或輪流控制，來進行遊戲，最後分數決定你成爲上將或少將，也有損失程度與打擊率報表，在每一個不同的命令下達之後，都可能使報表有不同的結果。做一個決策者，要對結果負責，好好的考慮可能發生的情況，有助於發現遊戲的樂趣。

小意見

基本上對宍與二有些小意見，在這裏提出和各位同好分享！

①難度等級：希望多加幾個，增加它的變化，只有三個等級，實在不太容易看出戰局的起伏，戰場應該是瞬息萬變的，不是嗎？



②軍種：只有陸軍，對有强烈權力慾的人，實在不夠複雜，希望日後有緣見到空、海軍也加入戰局。

後記

泡一壺茶，準備一些小點心，我還要繼續與電腦鬥智，雖然天快亮了，但我怎麼捨得丟下將勝的戰局？喇叭仍然傳來火炮與引擎聲，螢幕上的各種武力還在搶奪爭戰，我雖重挫敵軍，但我也受了不少損失，看著對手的援軍緩緩開來，我方主力才完成佈署…。

我祝福與我一樣努力的〞完美將軍〞們，也希望你們祝福我，哦！我想該道晚安了… Zzzzzz……。

海盜小子

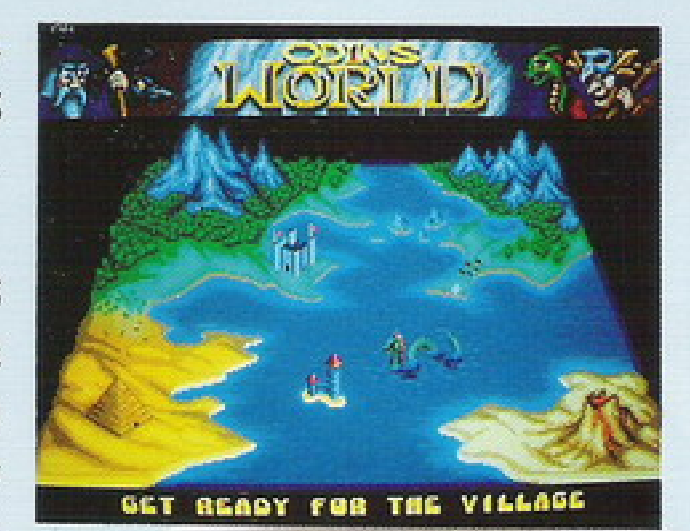
/GESTAPO

看了兩個多月廣告之後，定＊終於發行了聖經啓示錄三部曲中的第一砲：布萊恩傳奇——海盜小子（以下簡稱海盜小子），定＊在發行 KOEI 的戰略遊戲及 DISNEY 的電影卡通遊戲之後，將觸角伸向了在歐州地區頗負盛名的 Imagitac 公司，聖經啓示錄的後續兩波攻勢也將持續推出。海盜小子的冒險故事十分傳統



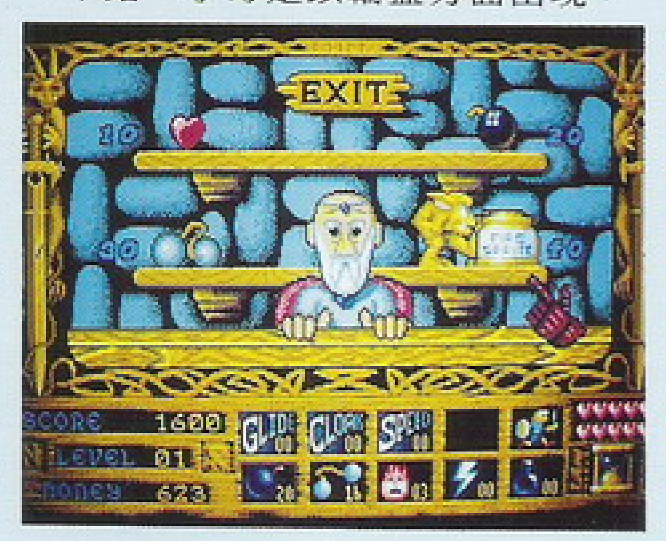
，布萊恩是奥汀大陸（ODIN）上快樂的小海盜，可是黑暗魔王陸基（Dark Lord Luki）爲了要在奥汀大陸上製造不安與混亂並阻止神諭的實現，便將海盜小子布萊恩的家人親友擄走並囚禁起來。玩家的目任務是帶領海盜小子通過黑暗魔王手下八隻可怕的大魔頭，之後再與陸基決一死戰，救出思念已久的家人。冒險過程中有16道關卡，每通過兩關就可以獲得過關密碼，同時還有商店提供魔法輔助物品及武器的販賣，玩家可在衡量自己的需要後，選擇購買最適合自己的魔法物品，來幫助完成整個冒險故事。

海盜小子在設計上有許多地方頗具巧思，例如所有人物都是



以卡通造型出現，主角從高處掉落後會出現滿天星斗的可愛畫面，可是人物的表情卻只有那麼一千零一個， Imagitac 沒有在這方面痛下苦功可算得上是一大敗筆。

另外，在商店購買魔法輔助物品是另一個有趣的地方。當玩家選定所需的物品之後，店老闆所飼養的一隻小怪物便蹦蹦跳跳的到架子上，一腳把玩家所購買的物品踢進背包裏。若是錢不夠或是不能攜帶太多魔法物品時，店老闆就會搖搖頭，那就表示買賣作不成了。同樣的沒有在一些有很大發揮空間的地方，再加進設計者的巧思，實在是一件很可惜的事。遊戲結束後的高分留名方面， Imagitac 公司也做得十分不錯，字母是以輪盤方面出現，



有點類似坊間的大型電玩。

比起大部份的動作遊戲來說，海盜小子表現了令人激賞的創意，可惜都只是蜻蜓點水，未能就這些小地方再加强，眞是令人扼腕。至於動作的流暢度方面，即使在 286 上也表現得毫不遜色，完全不會有遲滯的現象出現。

接下來在關卡的設計方面，隱隱約約有神劍封魔的影子，玩家對時間差必須拿捏得恰到好處，否則過關可不是件容易的差事。而某些魔法物品還有時間限制，這對反應神經並不十分靈敏的玩家來說，無異是雪上加霜，幸好可以利用過關密碼，不然誰能一口氣衝完16道關卡。

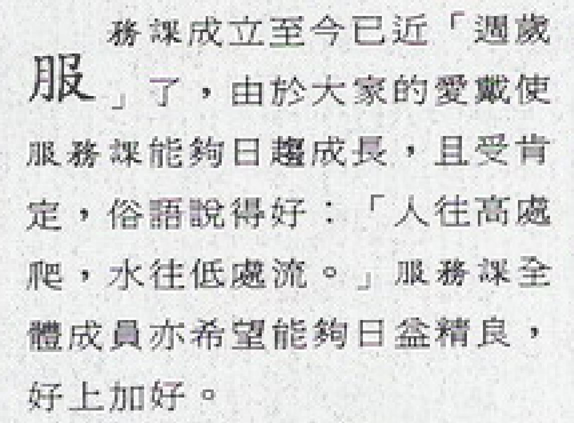
最後來談談海盜小子的顯示及音效，在 VGA256 色已成爲遊戲標準顯示模式的今天，海盜小子卻只支援了VGA16色，這使得



畫面看起來只是差强人意。而各大軟體廠紛紛將語音加入新遊戲的同時，支援 Ad-Lib和 Roland的海盜小子只能發出單調的背景音樂。期望 Imagitac 會在後兩章聖經啓示錄加進早應該有的東西。附帶一提的海盜小子的空中有許多暗藏玄機的加分點，所以玩家不妨沒事時就往天上撞一下，也許有意外的收獲哦！

軟體世界傳播站

／服務課



服務課成立至今已近「週嵗」了，由於大家的愛戴使服務課能夠日趨成長，且受肯定，俗語說得好：「人往高處爬，水往低處流。」服務課全體成員亦希望能夠日益精良，好上加好。

您如果要訂閱軟體世界雜誌，半年六期 430 元，一年十二期 860 元。只要取下書末的劃撥單或至郵局填寫劃撥單劃撥即可。訂戶地址如有變更，請於每月25日前來函通知，逾期者請到原址取書。劃撥過期雜誌請先查詢是否尚有存書，再行劃撥。1～19期每本50元；20～37期每本80元；38期起每本 100 元。1～8、11、12、14、15期已無存書。



當您發現磁片出問題需送修時，只要將您的磁片，用厚紙板包好並附上維修費即可。一般送修一片10元；若已無法使用（折損、刮傷、發霉……等），就得更新磁片，一片30元加上回郵40元，寄到高雄市郵政 28-34 號信箱服務課收就O.K.啦！

服務課內有很多送修、郵購的產品無人認領，如果是榜上有名者，請您速速與我們聯絡，TEL：(07) 384-8088轉298，將您的產品認領回去，七月底前截止。逾期產品將全部銷毀，那可就可惜囉！名單如下：

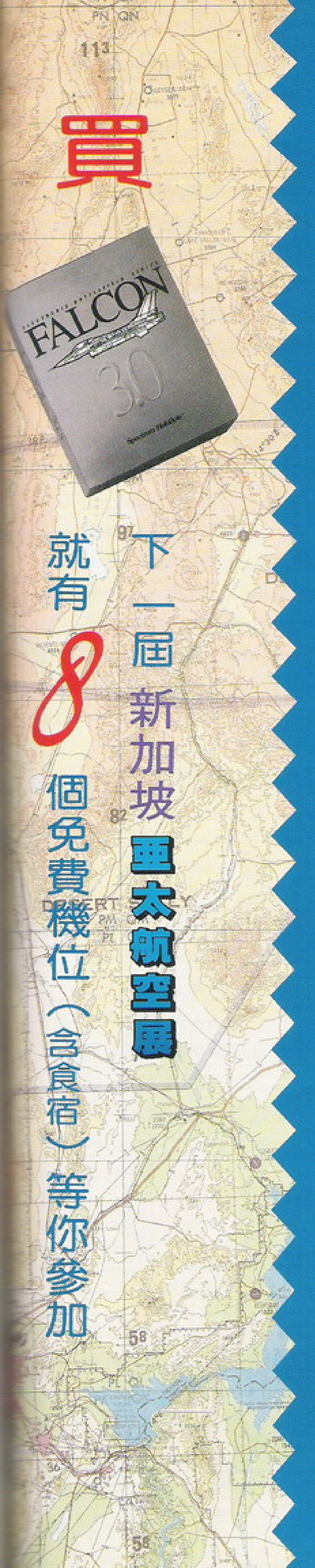
劉裕敏、駱品孝、洪挺鈞、汪正統、洪溢彰、王世傑、傅鏡輝、台維光、李權芳、劉榮峰、廖浚宏、吳忠霖、陳恩柏、何金桓、黃百彥、孫自立、林志遠、牟振昌、張三豐、賴奇效、黃郁韓、楊茂男、戴光鴻、蔡佳成、游清淵、廖桓任、陳佳田、涂政旭、林宜輝、陳志賢、陳維強、閻聖春、吳俊彥、曲永皓、張永豐、左宗寶、吳健榮、李國銘、蔡明山、陳俊介、區華峰、劉兆岩、車東晉、李彥濃、吳建嶔、張國政、羅時霖、林威良、黃光熙、黃再源、陳威利、吳文正、胡欽銘、李日揚、林錦榮、廖千賦、陳韋丞、許斌雄、陳志偉、胡晉崑、王東澤、王渭賢、陳禮邦。

地下創世紀－－冥河深淵注意事項

1. 若你有聲霸卡，但卻無法正常使用時，請在進入遊戲前，先執行 UWSOUND.EXE，重新宣告即可。
2. 手冊補遺：在遊戲中，你會看到一顆銀樹（Silver Spling），當你「拾取」它後，它會變成一顆種子。你可將此種子種在任何有土壤的地方，種下後，該種子會再長成銀樹。往後如不幸喪生，你將會在銀樹生長的地方復活，繼續遊戲。

更正啟事

第39期6月號，遊戲獵人專欄－－台海防衛戰，因筆誤將遊戲出版公司寫爲資策科技，實爲精訊資訊，特此向精訊資訊致以十二萬分的歉意！



ELECTRONIC BATTLEFIELD SERIES™

FALCON 3.0

活動內容： 即日起凡購買捍衛雄鷹 3.0，即可參加抽獎。請將捍衛雄鷹 3.0 產品內之回函，寄回參加抽獎，還有 500 本二次世界大戰珍貴史料圖片集送給你，先寄先送送完為止。

活動時間： 自 6 月18日至 8 月17日止。

活動辦法： 請剪下捍衛雄鷹 3.0 產品內之回函，貼在明信片上註明姓名、地址、電話寄至高雄市郵政 28-34 號信箱軟體世界活動組收，即可參加抽獎。

獎品內容： 1.下一屆新加坡亞太航空展 8 名。（證照費自理）（得獎者如不克前往，可將名額轉讓，不得折換現金，屆時因故不克前往，視同放棄。）
2.模型飛機 100 架。
3.二次世界大戰珍貴史料圖片集 500 本，先寄先送送完為止。

抽獎日期： 捍衛雄鷹 3.0 模型飛機 100 架名額與下一屆新加坡亞太航空展 8 名，統一於 8 月20日抽出，並於當期軟體世界雜誌及 CGW 公佈名單（並個別通知得獎人）。

票選排行榜

首次開放的國內所有遊戲票選排行的統計結果終於完成，相信必然引起各方的注意，本次票選有效樣本共計1958張，以加權計分方式累計決定各遊戲之排行順序，現在請一起來關心。

本季票選，由於又有許多的好片推出，因此排行榜上引起蠻大的變化。新上排行榜的遊戲，軟體世界方面有魔法門Ⅲ中文版、聖域傳說、如來金剛拳傳奇、無敵飛狼2000、F-117A夜鷹戰鬥機、納粹飛行秘史，其他如俠影記（電腦休閒世界）、春秋爭霸傳（大宇）、三國誌Ⅱ（第三波）、破壞神傳說（大宇）、大戰略（漢堂）、俠客英雄傳（精訊）也都擠進TOP30內。

其中以魔法門Ⅲ中文版最受喜愛，排行第二，而且實力相當驚人，與連續蟬聯數季票選排行榜榜首的三國演義計分相差無幾，並且將原本佔據第二名的銀河飛將Ⅱ擠到第四名。銀河飛將家族在本季票選中表現並不理想，銀河飛將甚至降到第九名，而銀河飛將——秘密任務Ⅱ更已被判場外休息，前十名的遊戲有6個是以中文訊息出現，其中就屬吞食天地最平穩，名次仍爲第三名。

細心的讀者或許會發現，本次票選有一個明顯的變化是許多的遊戲名次都下降了，分別是銀河飛將系列、創世紀VI、魔眼殺機、模擬城市、楚漢之爭、麻雀學園、神州八劍、猴島小英雄、威利奇遇記、決戰中國象棋、四川省、神劍封魔、中國之心、幻想空間V。這些上季排行中的強片，由於新片加入票選及開放國內其他軟體公司之遊戲參選，名次多有下降，但仍能在中文遊戲強大的親和力要脅下挺在TOP30內，有其相當的魅力，但是幻想空間、神劍封魔、中國之心、神州八劍……等掛在排行榜車尾的各遊戲卻極可能掛出免戰牌。唯一的例外是鐵路大亨，名次向前攀升五名，後勢如何很難料想。在軟體世界出品遊戲外的新上榜遊戲中，俠影記、春秋爭霸戰、大戰略也還搶到不錯的名次。

下季票選，又有許多的國內外軟體加入角逐TOP30。楚漢之爭、猴島小英雄、創世紀又都有續集，甚至合集推出，而猴島小英雄2又將推出攻略單行本，這些變數在暑期強片的環視下，又會有怎樣的變化呢？讓我們一起來期待！

名次	編號	遊戲名稱	類別	票數	加權計分
1	珍 98	三國演義	策略	974	6926
2	珍 140	魔法門III中文版	角色扮演	822	6912
3	珍 129	吞食天地	角色扮演	890	6320
4	珍 124	銀河飛將II	動作模擬	756	5726
5		俠影記	角色扮演	616	4568
6	珍 138	聖域傳說	角色扮演	544	3574
7	珍 151	如來金剛拳傳奇	動作冒險	386	2666
8	珍 139	無敵飛狼2000	模擬	406	2638
9	珍 71	銀河飛將	動作模擬	356	2288
10	珍 44	創世紀VI	角色扮演	320	2040
11	珍 87	鐵路大亨	策略	254	1666
12		春秋爭霸傳	戰略	276	1630
13	珍 109	魔眼殺機	角色扮演	284	1572
14	珍 133	F-117A夜鷹戰鬥機	模擬	242	1384
15		三國誌II	戰略	214	1376
16	珍 29	模擬城市	模擬	260	1354
17	貴 233	楚漢之爭	戰略	274	1340
18		破壞神傳說	角色扮演	214	1232
19	珍 149	納粹飛行秘史	模擬	170	1200
20	貴 236	麻雀學園	博弈	236	1164
21	珍 92	神州八劍	角色扮演	230	1066
22		大戰略	戰略	166	968
23	珍 69	猴島小英雄	冒險	176	958
24	珍 131	威利奇遇記	冒險	186	952
25	珍 67	決戰中國象棋	智育	226	924
26	珍 46	四川省	智育	192	806
27	珍 84	神劍封魔	動作角色	156	778
28	珍 108	中國之心	冒險	160	774
29	珍 127	幻想空間V	冒險	144	720
30		俠客英雄傳	角色扮演	134	708

資料來源：第38期意見調查表

問問傷腦筋

冥河深淵走N回

截稿的前一天，初陽兄正爲問問傷腦筋的內容大傷腦筋，或許是日有所思、夜有所夢，當晚做了一個奇怪的夢……他夢見……

鐵血傭兵帶著他的僕人烏龍吸血鬼，艾薇拉帶著快樂泡泡龍及快樂潛水俠，俠盜羅賓漢帶著送報童及猴島小英雄這三組人分別從不同的地方來到了冥河深淵，準備參加軟體世界舉辦的發燒友聯誼會。卻碰上了一個難題，原來要前往聯誼會會場的唯一途經必須要通過冥河深淵，而唯一的方法就是搭上停在一旁的宇宙神風號，但是宇宙神風號雖已被修改成油料無限，卻一次限乘二人（含駕駛），而僅得駕駛宇宙神風號的只有鐵血傭兵、艾薇拉及俠盜羅賓漢三人，然而這八個人所碰上的難題卻不只這些。

鐵血傭兵：「各位，我必須很鄭重地提醒大家，我的僕人烏龍吸血鬼已經很久沒有嚐到鮮血的滋味了，當然，只要有我在他身邊，我保證絕不讓悲劇發生，但是只要我一離開他，你們每一個人都要遭殃，當然，我的血他是完全沒有興趣的……。」

烏龍吸血鬼伸出雙手，露出他的獠牙：「嘻……」卻馬上被鐵血傭兵制止。

艾薇拉：「謝謝你的忠告，我也要在此表明我的立場，我向來對小孩沒什麼好感，尤其是送報童和猴島小英雄，當然，爲了表示對俠盜羅賓漢俠義作風的尊敬，我承諾不當著俠盜羅賓漢的面，對這二個毛頭小子施加毒手。」

送報童和猴島小英雄望著艾薇拉兇惡的目光，緊緊地挨近俠盜羅賓漢身旁。

俠盜羅賓漢：「艾薇拉女士，你的大名早已久仰，但自從我心愛的安妮公主離開我後，我就『鬱卒』到現在，我對快樂這兩個字實在是痛恨到了極點，當然，爲了回報妳對我的尊重，我也承諾，當著妳的面，我的弓箭絕不對付快樂泡泡龍或快樂潛水俠」。

快樂泡泡龍與快樂潛水俠自然了解俠盜羅賓漢話中的意思，趕忙退到艾薇拉的身邊。

大夥兒你一言我一語的談論著，卻久久不能想出好辦法渡過冥河深淵，吵鬧聲越來越大……，初陽兄驚醒之後，決定請廣大的讀者共傷腦筋。

聰明的你，
請問每次限乘２人的宇宙神風號
至少須往返冥河深淵幾回，
才能讓這些人
全部安然無恙地到達彼岸？
（一往一返算兩次）
請將答案寫在明信片上
貼上右下之剪角印花，
寄回～

高雄郵政28-34號信箱
軟體世界雜誌社　收



CPU漫談

／Crazy Jong

如果你在大街上隨便抓個人問他：「電腦上的 CPU 是做什麼用的？」所得到的答案大部份一定是：「 CPU 是什麼東西啊？」好，讓我們換一個方式表達：「 286 、 386 、 486 聽過沒有？」然後他才恍然大悟的回答：「哦！原來 CPU 是 286 、 386 、 486 的代稱！」（唉！他還是搞錯了）

你在選購電腦的時候，可能會遭遇這樣的問題：該買台以286 為 CPU 的電腦呢？還是用 386 的呢？或是 486 呢？他們的價格是以等比級數跳升，而差別似乎只有速度上的增加，眞的是這樣嗎？ CPU 在電腦中到底扮演一個怎樣的角色呢？現在就讓我們用輕鬆的方式，一同揭開 CPU 的神祕面紗。

圖一

控制單元
輸入單元
資料運算單元 CPU
記憶單元
輸出單元
控制單元

圖一是電腦五大結構間的關係圖，相信大家都曾在電腦教科書上看過（甚至還有老師要同學背下這張圖），不過我想大概沒有多少人眞正了解它的意義吧！輸入裝置是指鍵盤、磁碟機那一類設備；輸出則是指螢幕、印表機等週邊；記憶單元就是一般人熟知的 RAM 、 ROM ；控制單元指的是如主機板上監控電路等東西，看起來很複雜對不對？其實說穿了，這張圖只是說明了 CPU 在電腦中的重要性（要不然 CPU 爲什麼擺在中間？），一切資料的傳輸、運算的處理都必須透過CPU才有辦法動作， CPU 的好壞影響整部電腦工作的效率及品質，現在你可不能對 CPU 等閒視之。

目前家用電腦上用的 CPU 大致可分爲二派，一派是 Intel 的 80x86 系列，另一派則是Motorola 的 680x8 系列，它們幾乎完全瓜分了家用電腦 CPU 市場的大餅。

目前當紅的是 Intel 生產的 80x86 （功勞大部分得歸於 IBM 採用它的 CPU 做爲IBM PC的心臟）。這得回溯到1969年，Intel接受日本Busicon Calculator公司的委託，研製出4004說起，Intel 從此正式介入 CPU 的市場。

1971年接受 Datapoint 公司委託，再開發出 8 位元的8008，上市後獲得極大的迴響及好評。之後 Intel 食髓知味，不斷加緊研究開發的工作，於1974年推出由8008改良而成的8080（8086的前身）。此時家用電腦開始普及， CPU 的市場也開始蓬勃發展，吸引了不少廠商加入競爭，比較著名的有 Zilog 公司的 Z80 、Mos公司的6520。 Apple 公司曾經 利用6502作 CPU 創造出膾炙人口的 Apple II，風靡了全世界。不光 Apple II使用6502，許多著名的微電腦也以6502做爲 CPU ，例如數年前橫掃台灣的任天堂（Family computer）就是其中之一。

後來6502的兄弟姊妹也陸續推出，如 Apple II e 用的 65C02，不過因爲 Apple 的失勢，6502

也逐漸走下坡。 Z80 則廣泛應用在商用電腦上（比較老的玩家可能有聽過CP/M這個作業系統，它正是以 Z80 及8080爲基礎），爲往後的IBM PC進攻鋪路。

1978年 Intel 推出16位元的8086，在當時算是石破天驚的創舉。它具有16位元的資料處理能力及可管理高達 1MB（1024K）的記憶體空間（當時程式的胃口可沒有現在那麼大，動輒就要求要 8MB 、16MB的記憶體，搞不好還不夠）。隔年， Intel 推出8088，一種介於 8 位元和16位元的CPU ，具有16位元的資料處理能力，卻只有 8 位元的外部 I ／ O（ Input ／Output，即輸入及輸出），它與8086在軟體上相容，而且還能使用當時十分普遍的 8 位元週邊設備。 IBM 就是看中8088的這項優勢，於1982年推出以8088之 CPU 的IBM PC而聲名大噪， Intel 也蒙其利，穩穩的坐上CPU 供應商的王座。

現在我們把鏡頭轉向 680x0。話說 Apple 公司在 Apple II 失利後，痛定思痛，著手開發新一代的主機。爲了讓這新一代的主機擁有良好的圖形及音效處理能力， Apple 公司決定採用Motorola 的 68000 作爲它的 CPU ，並且爲它開發出新的使用者介面，那就是LISA（之前 Apple 曾開發出另一種電腦，功能非常大，可惜價格太過離譜，導致市場再度失利，總裁Steve job 也因而離開 Apple ，另組Next）。不單單是 Mac ，許多日本電腦如X68000、 FM TOWNS 甚至電視遊樂器像：Mega Drive 、Super Family Computer（超級任天堂）及大型電玩都使用 68000 做爲 CPU 。不知道各位有沒有這種感覺，凡是採用Intel CPU 的電腦大多看起來〞冷冰冰〞的，不夠friendly ，不夠人性化，學習困難及時間漫長，給人一種死板的感覺（不信的話你比比各種電腦上的Game就知道了），多少人因爲在使用上碰釘子而放棄與電腦共舞的大好機會。反觀使用Motorola CPU 的電腦就〞人道〞多了，除了使用簡單方便、學習時數短之外，圖形及音效也好得多，讓使用者樂於操作電腦，視電腦爲好伙伴、好幫手，而不是一味的逃避使用它，甚至把使用電腦看做是一種〞酷刑〞。台灣電腦的裝機量不少，可是眞正會用而且肯用的人卻不多，IBM PC的功不可沒！！？？

爲了追上 Intel 的腳步，Motorola 也緊接著推出 68020 、68030 、 68040（相對於 80286、 80368 、 80486），比較常見的只有 Mac 和Next的電腦，比率較 68000 低了許多。如果我們仔細比較 680 和 80x86 這二系列的CPU ，會發現在功能上 80x86 明顯勝過 680x0 ，但是 80x86 爲了顧及相容性，採用〞蓋房子〞的方式發展。（意即在原有的基礎加上另外的功能，就好像一張張的紙黏成一〝ㄊㄨㄛˊ〞，厚度雖然大，卻很難看。）結果造成了結構愈來愈繁雜，程式也愈來愈不好寫。而 680x0 因爲沒有相容性的後顧之憂，所以架構乾淨清爽，沒有不必要雜七雜八的東西，兩相比較之後會發現，680x0 上的程式效率反而比較好。

爲了保住領先的頭銜，Intel不得不加快研究開發的步伐，終於在1983年推出 80286 ，而且隨即被 IBM 選爲新一代PC的 CPU。 80286 是一顆不折不扣的16位元 CPU ，內部資料處理及外部I/O 都是16位元，記憶體管理能力也提升到16MB，具備了70年代到80年代大型電腦 CPU 執行多使用者及多工處理所需的記憶管理及防護功能，執行速度也比8088/8086 快了 2 ～ 3 倍。 IBM 利用它，發展出 PC AT（ Advamced Technolyy ），因爲其他廠商及時開發出相容的 CPU ，使 PC AT的價格低廉，因而成爲目前數量最多的機種。

1985年 Intel 再推出32位元的 80386 ，除了更快的執行速度外，還增加了32位元的暫存器及更寬廣的記憶體管理空間（可達4GB ，即 4096 MB），更提供了能創造出數個8086的〞虛擬8086模式〞（Virtual 8086 Mode），使眞正的 DOS 多工環境從不可能變爲可能。有如此強大的功能，按理說應該很快就把 286 給淘汰才是，其實不然， Intel 爲了賺回開發時花費的成本，在新推出 CPU 時，往往會把價錢提得很高，那些〞搶流行〞的人就當了冤大頭，還很得意的四處吹噓他的新主機（他大概沒看到 Intel 也在一旁偷笑……），而且新推出的機器大多不十分穩定，時常無緣無故〞當機〞，所以奉勸各位千萬不要搶著當實驗品（白老鼠？！），否則最後吃虧還是自



己。對不起，扯遠了。後來Intel爲了加速淘汰 286（其實是爲了打擊其他 286 的供應商），於1989年推出 80386SX——一個和8088類似的中介產品，擁有32位元的資料處理能力，卻只有16位元的 I/O。Intel 此舉果然發生了一點效果，286 主機開始沒落，不過 286 正式被〝宣告死亡〞則是1991年AMD386開發成功上市，逼迫 Intel 降低 386DX 價格以後的事了。

軟體商的胃口眞是個無底洞（Origin正是最佳的例子）。在80386 推出沒多久，他們就開始抱怨 CPU 的速度還是太慢，加上多媒體的逐漸興起，2D、3D，高速動畫應用的場合也愈來愈多，所以 Intel 再度投下大批的人力物力於1989年開發出 80486。許多人以爲 486 是64位元的 CPU，這是天大的錯誤！64位元的 CPU 目前仍在研究階段，實用性如何仍在評估之中，就算是 80586 也仍是顆32位元的 CPU（由 4 顆486 拼成一個 586），從今以後不要再混淆了。486 是把 80386、80387（數學輔助運算器）、82385（快取控制器）整合起來，加上些許改良，成爲一個速度奇快（可達 386 的 3～5 倍）的CPU。嚴格說起來 80486 並沒有什麼技術上的大突破，充其量只不過是個換了引擎，加了裝甲的80386，但是它把電腦執行速度提升至一個前所未有的高峰倒是個不爭的事實。

好了，我們把 Intel 和Motorola 的 CPU 做了大致的介紹，目前兩家公司正傾全力研發下一型的 CPU-80586、68050。據筆者看得到的馬路消息指出，80586 將是 Intel 最後一個 80x86 系列的 CPU（筆者自己也曾如此推測），究竟事實如何，我們且拭目以待吧！

這裡提供一個小插曲提供各位〝欣賞〞。有不少人都曾聽過 bug（蟲）這個術語，它代表的是程式中錯誤的部份。至於爲什麼稱爲 bug？大概就很少人知道了吧。這得回溯到第一代電腦的時期，那時 IBM 的工作人員正在爲新建造出來的 Mark2（馬克二號）進行測試，突然他們發現執行結果出了問題，急急忙忙的開始檢查主機，最後他們在一個繼電器中找到一隻小蟲卡在中間，於是工作人員把那隻蟲夾進筆記本，寫上下面一段文字：「電腦史上第一次錯誤是由一隻蟲引起的。」後來 bug 這個字就流傳下來，成爲程式錯誤的代稱。

爲了讓各位對 80x86 系列家族有一個比較清楚的認識，我列出了一張表（表一）。由表中各位可以發現，現代 CPU 的雛型在8088／8086就已經完整具備了，到了 80286 更加完備，一些未來所須要的擴充性能它都已經考慮進去，執行速度也比以前快了不少。整個發展過程到 80386 就大致底定了，不論基礎功能及附加功能都已經非常完善，也替使用者留下很大發揮的空間，80486 在基礎架構上則和 80386 相去不遠，不過是多加了數學浮點運算的能力，這就是爲什麼前面筆者說 80586 將是 80x86 中最後一名成員，實在是因爲玩不下去了嘛！（不要告訴我，你想把16顆486 拼在一起）我想，Intel 下一個發展方向可能是RISC（精簡指令 CPU），再不然就是直接研究〝光腦〞了（在眞空中光的速度比電還快，所以理論上以〝光〞爲傳遞媒介的〝電〞腦會比用〝電〞的還快）。

最後就是現實問題了，到底那一種主機才是眞正符合需要的呢？筆者個人認爲，目前以 386DX-33 的機器最值得購買，不但價格合理，性能也僅次 486，是非常好的選擇。如果你只是名初學者，口袋空空如也，286 將是最適合你的機型，雖然舊了點（我指的是年代，而非機齡，買當然是買全新的囉！），卻是所有機種中最穩定的，價格更是便宜（CPU＋主機板約3000元）。除非你有特殊需要，例如玩3D繪圖（3D Studio），需大量的資料處理……等，否則 386 已經足夠應足你的需求了。不過最近有一



表一

CPU 編號	8086	8088	80286	80386DX
內部資料處理長度（bit）	16	16	16	32
外部匯流排 I/O 長度（bit）	16	8	16	32
運算速度（MHz）	4.77～12	4.77～12	6～25	16～40
執行速度（MIPs）	0.4～1.3	0.3～1.1	1～3.5	3.6～9
最大可管理空間	1BM	1BM	16MB	4GB
定址模式種類	眞實模式	眞實模式	眞實模式 保護模式	眞實模式 保護模式 虛擬86模式
配合數學輔導運算器	8087	8087	80287	80387DX
含數學輔助運算器	NO	NO	NO	NO
發表年代	1978	1979	1983	1985
主機等級	XT	XT	AT	386

些十分可惡的軟體公司竟把 386 列爲最低限度的配備（包括Micrso ××的 Windo ×× 3.1 ，O-rigxx 的 Ultim ×Ⅶ），想要最好的效果，對不起，請用 486 ！對付這種公司，最好的方法就是拒玩！（哇！××世界的人全部拿著菜刀衝著我殺出來了，快跑啊！），再不然只有乖乖的換486 了，目前486-33的行情大約在 17000 ～ 23000 （ CPU ＋板子I-SA），486-50的主機目前仍未十分穩定，我的建議是再觀望一段時間。對了，別忘了多插點 RAM（還不是爲了那個天殺的Wind×3.1和Ultim×Ⅶ），386 的機器有 4 ～ 8MB 就夠了（財力不足者，至少也要裝個 2MB ），如果你用的是 486 ，最好能裝到16MB（想想看用Ramdrive玩Game多爽啊！），當然如果你能擴充到64MB我也不反對，但是請先敲敲腦袋，看看是不是頭殼壞了？這次C-PU的介紹就此打住，下次有機會再談了 Bye ！





80386SX	80486DX	80486SX
32	32	32
16	32～128	32
16～25	25～50	16～25
2.5 ～5	16～30	16～30
16MB	4GB	4GB
眞實模式 保護模式 虛擬86模式	眞實模式 保護模式 虛擬86模式	眞實模式 保護模式 虛擬86模式
80387SX	內含	80487SX
NO	YES	NO
1989	1989	1991
386	486	486



藝術色彩的導火線

／林老師

在上期單元中我們提過調色盤、漸層及在幾項特殊畫法，不知大家是否都已學會了？若有任何的問題或對課程的內容有不懂之處，都希望各位提出來，大家共同討論研究。接著這期我們來學習 DP II的功能選單。

DP II的功能選單：

在主畫面的最上方，你可以看見一列英文字，使用滑鼠指向它按住不放，在每一項的英文字抬頭之下皆有一些指令選單，拖曳滑鼠選定，便完成設定或呼叫出其他選單，這便是功能選單和用法。（圖一）這些功能選單都是針對一些作用



圖1.功能選單

做專門的處理，例如Pict選單便是針對一張圖形的功能做設定，Brush 筆刷選單，便是針對你所剪取下來的圖形做各種變化……，現在就讓我們來看看這些功能選單吧！

”？”功能選單：

在這個選單中記錄了 DP II的版本、設計者及製造公司的資料。

Pict 功能選單：

在這個選單中包含了13項副選單，各有各的功能作用，控制著所有繪圖的運作功能及圖形的管理存取工作，在各指令後的英文字代號，是鍵盤上的代用符號，下面一一介紹。

New 新檔：

New 的功能有清除畫面的功能，就像換張新的畫紙的意思，除了清除所有畫面外，並使 DP II回到開機的原始設定。

Revert 回復上一存閣：

使用Revert功能，便可回到上一次存檔的畫

電腦動畫繪圖教室

面，如果你沒有上一次的存檔資料， DP II便會告訴你無法進行此項功能。Revert最大的用處在於繪圖的過程中，對於目前畫面不滿意或是動作錯誤造成畫面的消失等等，一些失誤而能回到上一次存入的畫面中，繼續作畫。

或許你會說：而工具中不是有一個叫UNDO的還原工具嗎？畫錯了便可以還原回來！沒錯，這是個好主意！不過UNDO只能還原上一個動作，而如果你是對整張或某一區塊的圖形，就無法使用了，所以Rtvert的功能便能改進這一項功能，不過重要的一點，也就是你必須在繪圖的過程中做好存圖的工作，一旦畫錯了才有〞回復〞的機會。

Load載入圖形：

這個指令我們第一節已上過了，不是嗎？這是一個重要的指令！我們再複習一次吧！從Pict功能選單中選擇Load這項，呼叫載入選單（圖二


圖2.Load載入選單

）選擇磁碟機從A～F選擇圖形的檔案格式.LBM、.Pcx或.BBM，再選定圖形所在的路徑所在：以滑鼠或上下鍵移動選擇棒選擇圖形檔案，圖形若有預視圖片，則在右方即出現一張小圖形，以方便觀看圖形內容，最後選open鈕或按[Enter]鍵即完成開檔程序。

save 和 save As存入圖形功能：

這個功能亦是敎過了！再複習一次！從pict功能選單之中選擇save或 save…As 項目，save是針對已在save…As當中存過檔的圖形，以此項設定存入的指令，你無須鍵入任何資料，直接選定這項功能， DP II 便可以用上次的存入資料，存入這張圖形，選擇這項功能， DP II將訊問你是否存入的動作？請回答OK鈕即可存入。而若圖片第一次要做存檔，便要選擇 Save As了，選擇Save…As則出現存入選單與載入選單相同，先設定欲存入的磁碟機名及路徑、檔案格式，再鍵入檔名，最後選擇save鈕即完成存檔的工作。


圖3.存入選單

page←→ spare 和 page→ spare 工作、備用頁切換：

在 DP II中，除了主畫面外，尚提供了一個備用畫面，也就是說在電腦中你有2張畫紙作畫了。善用備用頁，你將得到極大的方便，例如你可以同時編輯兩張不同的圖形，相互剪貼、組合、拷貝，組成一張新的圖形，或將備用頁當成草稿頁，都是極好的功能。利用 pag ←→ spare 可以在工作頁和備用頁相互切換，而puge←→ s-pare則是將工作頁的圖形完整的拷貝到備用頁。

Delete 刪除檔案功能：

圖形可以存入，當然可以將之刪除不用，否則你有幾百個硬碟也不夠用。從Pict中選擇Del-ete 指令，針對所要刪除檔案的種類做選擇後，出現刪除檔案選單（圖四），將選擇棒停留在欲


圖4.刪除檔案



刪除的檔案上，按下OK鈕或鍵盤上[Enter]鍵，出現是否確認刪除選單，再次按OK即完成。

Restore復原功能：

這個功能是你做了下列的任何動作之後，可以再回復到原先的筆刷。再提醒一次，在做這項功能都必須剪貼一個筆刷才可以運作。而選單後的英文代號為鍵盤指令。

View　puge全頁觀看：

選擇此項功能可以將其他的功能選單通通隱藏起來，便於觀看圖形，一般按下鍵盤的[F10]鍵，可快速地達到此項效果。若圖形大於目前螢幕格式，則使用 View　puge則可觀看到整個版面。

puge　size頁面設定：

在 page　size中可以設定畫紙的大小尺寸，配合印表的功能做設定，要注意，如果有備用頁的存在，先將之刪除。（圖五）


圖5.頁面設定選單

screen　size項目是目前螢幕圖形尺寸大小，Full　page是根據在 choose　pr……當中所設定的尺寸大小，而 Full　page　at　print　Resolution 是根據印表機的解析度做調整設印出圖形。Custom　size為自設尺寸，在寬度及高度鍵入適當的數值，以決定尺寸。

choose　pr……選擇印表機：

選擇此項功能出現印表機選擇單，（圖六），在這裡你可以選定你的印表機種類做好連線，設定尺寸及高度、寬度設按[Enter]或OK鈕即可設定完成。


圖6.印表機選單

Print　列印功能：

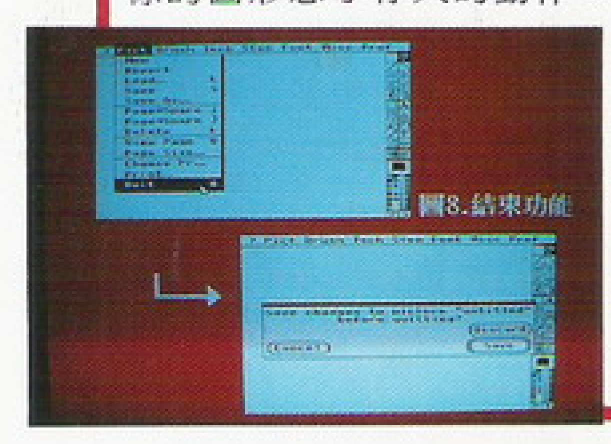
選擇此項則出現列印選單，（圖七）如果你有彩色印表機請選 color。continuus　puper為連續紙張，portuit是正常方位印出，center為對準中心印出，Land　scape來轉方向印出，TopLeft為對準左上角印出圖形。

圖7.列印選單

想印出幾份請在copies中設定，Banner是設定 DP II盡量在一頁中印完該圖形，Automatic可以自動做設定，而custom則來自設，preseve　Line　Vniformity項目是將圖形以另一種拉長比例印出圖形。Treat　Screen　pixels　As　square 項目為設定電腦以方形的圖素來表現，Treat　Printer　pixels　As　square是設定印表機以方形圖形印出該圖形。在Poster中可設定濃度（1～9），最下方為尺寸的設定cm（公分）、pixels/inch(英吋）、Printed　Dots　Height（圖點），以上正確設定完成後選擇 print 鈕即可列印了。

Quit結束：

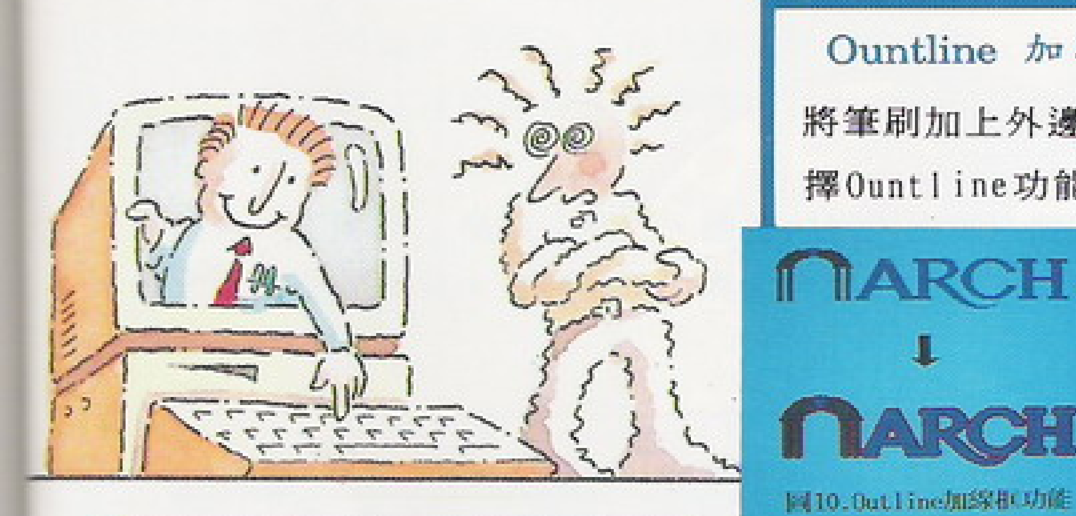
跳離 DP II回到 DOS 作業狀態之下，在選擇 Quit 項目後，若在畫面中存有圖形或你的圖形忘了存入的動作，DP II將警告你並出現一張選單，詢問你在結束之前是否要採取存入的動作。（圖八）


圖8.結束功能

Brush筆刷選單：

在這個選單中是針對你所剪貼下來的區塊圖形做變化的選單，共有11個副功能。（圖九）


圖9.筆刷功能選單





Ountline 加線框：

將筆刷加上外邊框，你可以重複選擇Ountline功能，則線框便會一次一次的加粗，亦可換上其他色彩試試（圖十）

圖10.Outline加線框功能

Havlve 減半功能：

分爲全部減半、寬度減半、高度減半 3 種，將圖形做縮小功能，此外鍵盤的〃一〃號也可以用來縮小圖形。（圖十一）



圖11.Halve減半功能

Rotate 旋轉：

將筆刷做90度、 180 度或任意旋轉。（圖十五）

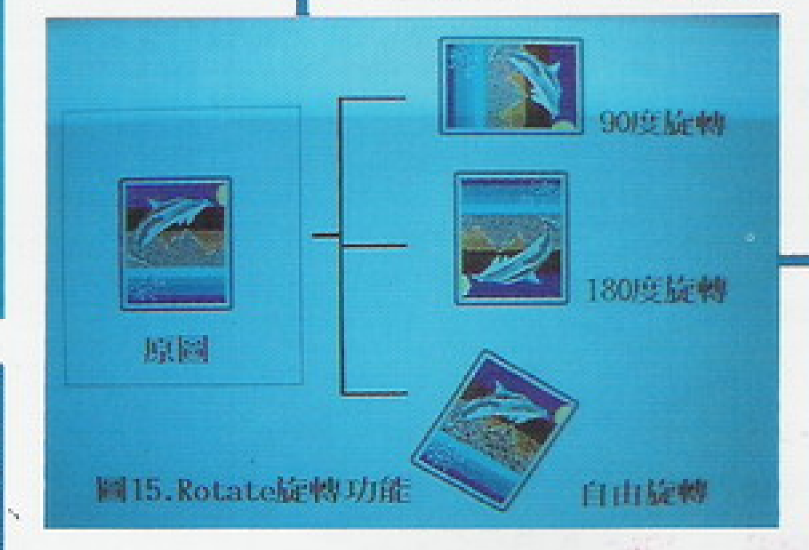


圖15.Rotate旋轉功能

Double 加倍：

分Both全部、 Width 寬度加倍、Height高度加倍 3 種、選定其中一項將圖形放大，亦可用鍵盤的〃十〃號。（圖十二）



圖12.Double加倍功能

Bend 彎曲：

將筆刷做左右或上下彎曲造形變形效果。（圖十六）



圖16.Bend彎曲功能

stretch 擴展：

將筆刷任意做擴展、選擇寬度、高度、或自由擴展。選定此功能後，回到主畫面按住左鍵不放，直到出現所需效果之後再放開滑鼠即完成設定。（圖十三）

圖13. Stretch擴展功能

Shear 伸展：

將筆刷做左右伸展或上下伸展。（圖十七）

圖17.Shear伸展功能

Flip 翻轉：

將筆刷做左右或上下翻轉造成鏡射效果。（圖十四）



圖14.Flip翻轉功能

Load載入筆刷和 save存入筆刷：

你可以將編輯筆刷做存檔，下次即可載入運用，存檔的方式與在pict圖形功能選單中Lord中用法相同，不同的是在此存檔是以.BBM和.PCC兩種區塊檔，存入與讀取皆是以筆刷的方式進行。接下來的選單將在下期介紹，包括繪圖技巧選單、型版、文字……其他的選單，借由這些功能的學習，你將領會更多 DP II的繪圖新境界，下次再見！

內容更新，張大您的眼睛仔細瞧

不讓特約作家專美於前！

＊只要您認為您的文筆佳，歡迎與我們連絡，就算此類型文章已有人投稿也沒關係，只要您有把握能贏過他，歡迎來稿。我們也會儘量給您協助，助您成為特約作家，只要您有心寫稿，馬上拿起電話，與我們連絡，機會馬上抓在手中！

＊由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的投稿，投稿專欄同下（不是軟體世界代理的遊戲，只開放遊戲獵人專欄）。

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

◎天外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎紙上談兵：軟體世界、電腦休閒世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類 PC GAME的趣味漫畫，黑白亦可，彩色尤佳。

◎不吐不快：關於 PC GAME的趣聞、苦水或想發洩的事，文章內容請參閱第38、39期不吐不快專欄，字數 500 字以內。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟、……等等。

二、投稿須知

◎各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的IDEA，歡迎來電討論。

◎務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上書明所要投稿的專欄。

◎為了登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式為.LBM、.BBM、.PCX、.GIF）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎程式稿：

請附磁片，以便檢驗，並請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本，原始程式每行請勿超過 60 個英文字長，必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式—寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式—寬 7 公分，高 9 公分。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起，彩色漫畫每幅 400 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

◎詢問電話：（07）3848088轉 280、289。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：

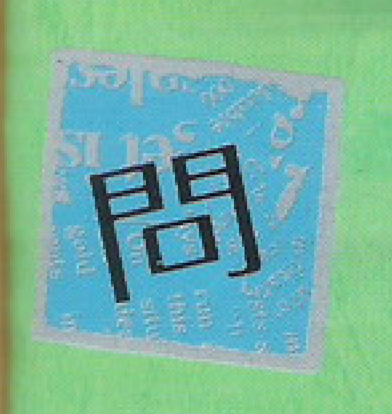
捍衛雄鷹 3.0 心得

地下創世紀—冥河深淵心得

創世紀VII—黑月之門心得

空中英雄長空會戰心得

文明霸業心得＆知識發展方針



題



療



主編陳道您好：

貴刊每期的百戰天龍單元如果該論的是一些有難度級數的GAME，希望作者能附上難度設定。像**鐵路大亨**中10%和90%的玩法有天壤之別。**死亡潛航II**隨著敵軍級數的不同也有相當大的差異。像某些「必勝戰法」或「終結大法」，在高難度的設定下，我實在不敢輕易嘗試！（台北市　傅銳暉）

傅讀者您好：

您這個建議很不錯，以後我們會設定難度，相信如此可以拯救一些糊里糊塗就上西天的玩家。

主編　陳道

軟體世界您好：

我是一名RPG痴，在國外除了遊戲本身外，還有許多遊戲的附屬產品，如小說等，不知貴公司是否有意引進國內？（新竹　張方毫）

張讀者您好：

關於這個問題，本公司已有考慮推出遊戲的附屬產品，不過目前正在評估市場狀況，可能還需要一段時間才能決定。

主編　陳道

陳道您好：

許早就出版的國外遊戲卻要等上半年甚至一年才在國內發行，Why？（台中　李德慶）

李讀者您好：

關於這個問題，我們也是很傷腦筋，不過這也是沒有辦法，請聽我仔細道來：

由於國外遊戲的內容日益「茁壯」，遊戲說明書也非常厚，恐怕比您的國文課本都還要厚呢！您絕對無法體會影印說明書說的痛苦。我最深刻的一次印象就是影印到坐下來，您有看過有人影印時是坐著的嗎？（當然身高要夠才行）而且每個經過的人都會冷言冷語的說一句：你是不是要把我們的影印機印壞才甘心？那一次真的是一個永難忘懷的痛苦經驗……

嗯？怎麼說到這裡呢？因為說明書厚，所以翻譯、整理及製作說明書所需的時間就非常多了，遊戲出版的時間自然也要延後了；另外如遇到好遊戲的話，我們也要評估中文化的可能性，然後與國外連絡，光是這個動作所要花費的時間就不是您能想像的了。如果您希望遊戲出得快的話，就幫我們多找幾個英文超強的玩家幫我們翻譯，如此我們可以保證遊戲出版的動作會快很多。而一個遊戲的出版也不是說出就出，其間所牽扯到的作業流程是外人所無法瞭解的。所以連我在內，我們只能順其自然了。

主編　陳道

陳主編您好：

1.在**軟體世界**的字典裡，是否「強片」＝「無限」？求求你們不要太早打廣告好嗎？

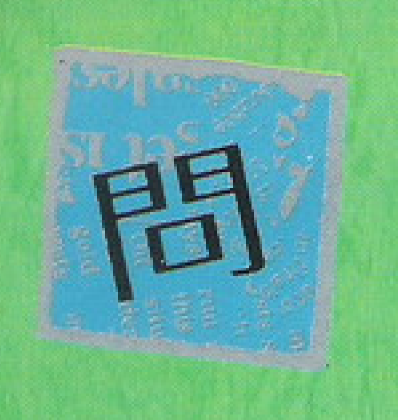
2.是否中文化的遊戲，也接受英文版遊戲的訂購？（宜蘭　江國賢）

江讀者您好：

的確，有些強片預告的確是太早打了，我會跟負責單位商量，請他們不要這麼早打廣告，以免讓玩家等太久。

至於中文化的遊戲也接受英文版遊戲的訂購？經我詢問過相關單位後，他們的回答是目前還未打算接受英文版遊戲的訂購，所以您只好用郵購的了。

主編　陳道







療



軟體世界您好：

希望能夠介紹像CD-ROM……等未來走向之硬體產品。（宜蘭縣　楊佳樺）

楊讀者您好：

的確，硬體之進化已越來越快，幾達一日千里之境，軟體都快跟不上了，像CD-ROM這類與遊戲息息相關之硬體設備，日後必成為玩家的標準配備，可是這類文章似乎很少見，可能是CD-ROM技術還未很成熟之故，在此也請對此類硬體熟悉之讀者能踴躍投稿。

主編　陳道

陳主編您好：

若要推出攻略單行本，最好包括修改篇、小技巧等，且能確定出版日期，免得要時常跑經銷商。（台北縣　柯明宏）

柯讀者您好：

以魔法門III為例，若攻略單行本內附修改篇，很可能有很多部份根本就不需要了，所以我會根據遊戲而定。至於小技巧就比較沒有爭議了。至於出版日期，由於以前也沒經驗，所以第一次製作時難免會有手忙腳亂的情況出現，我想有了這次的經驗後，定出出版日期應該就不成問題了。

主編　陳道

陳主編您好：

能否增加別家公司遊戲的相關性文章？如攻略……（嘉義縣　范裕祥）

范讀者您好：

謝謝您的建議，此方案我們現在正在討論當中，我會斟酌情況的。

主編　陳道

您好：

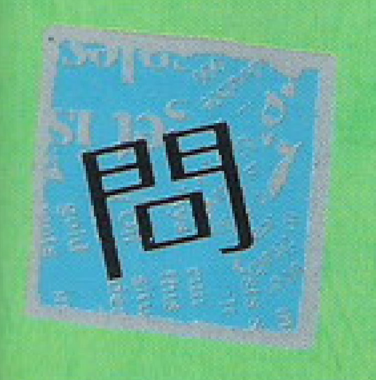
首先對雜誌編輯人員獻上最高敬意。第38期雜誌在外表和內涵上皆有長足的進步，全書彩色固然是大手筆，內容的充實更令人稱讚。最明顯是在攻略方面，由第37期幾佔一半以上篇幅的現象，至本期只有二十餘頁。Game本來就要自己玩，再和同好討論，頂多雜誌上再提示一下就很夠了，完全攻略不但佔篇幅，且扼殺新手玩家上進心，及增加老手的負擔。趕快推出攻略本吧！讓雜誌上不再有所謂「完全攻略」的影子存在。

另外請問電腦遊戲世界五月號封底創世紀I～VII……的廣告，下方打了「軟體世界獨家代理發行」字樣，是全部都發行嗎？Origin的作品I～III、IV～VI的創世紀系列兩套Game是否發行，若不發行我就要郵購了，請務必回答，OK？（高雄市　王志強）

王讀者您好：

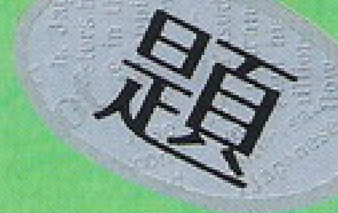
首先感謝您對本雜誌的支持，此次雜誌粉墨登場，社裡每個人都戰戰兢兢，如履薄冰。出刊後，大部分的讀者非常支持，令我們非常高興，再次感謝各位讀者對本雜誌的支持。

至於您對攻略的看法，我也深表同感，但是每個人有每個人的看法，我僅能依各位讀者給我們的建議來改進，以求能合各位讀者的口味。而攻略本的推出，我們則會視遊戲而定，不過主要





療





還是針對較大型的遊戲。

而**創世紀**合集，**軟體世界**正計劃推出，不過有作業流程仍在評估中，所以有興趣的玩家可能還要等一陣子了。

主編　陳道

您好：

看了**軟體世界**第38期的編輯室報告，知道下期將有問題診療室可醫治各玩家對Game的種種疑問，我想對所有喜好電腦遊戲的玩者來說，無疑是最大的福音。

小弟在此有幾個問題想要請教：

1.是不是能以最快的速度，將國內外暢銷或口碑甚佳的遊戲攻略刊載在雜誌上？記得**威利奇遇記**和**幻想空間Ⅴ**甫推出不久，貴社即在下月號雜誌刊出完全攻略，此作法頗令人激賞！希望能朝此目標前進。

2.有個建議希望貴社能採納：將新Game的攻略（如第一點所說）刊載在雜誌上，而時間較為久遠的Game，能否仿效**魔法門III**發行攻略單行本；如**幻想空間**系列、巫術、**創世紀**系列或者單一遊戲，值得介紹的Game，陸續推出單行本，不知此建議貴社覺得如何？（高雄市　王育賢）

王讀者您好：

首先感謝對本雜誌的攻略如此支持，我們自當盡力使其盡善盡美。不過攻略是一個令我們頭痛已久的問題，要在遊戲出版多久後出攻略，每個讀者有每個讀者的意見，實在是很傷腦筋！我們僅能以最多的意見為意見，盡量配合每位讀者。

至於要將一些歷史比較久遠或較有價值的Game的攻略出版攻略單行本，恐怕會有些問題。因為歷史比較久遠的Game的攻略，在早期的雜誌上已經刊過了，此時如再出攻略本，恐怕所得不敷成本，所以這個作法可能行不通，不過我們會致力製作新遊戲的攻略單行本的。另外，目前我們只製作**軟體世界**所代理之遊戲單行本。

主編　陳道

軟體世界您好：

本人有新舊兩種版本的**三國演義**原版磁片，也不曉得怎麼，開機片都壞了，送修了一次，但是依然不能執行，請問該如何追究貴社維修的責任？（台中縣　施鴻基）

王讀者您好：

關於這個問題，我想很可能不是開機片的問題，而是您電腦軟硬體上的問題。所以您可以先拿磁片到電腦公司或同學家，借他們的電腦玩一下，如果他們的也不能玩，那就是我們維修的問題了，我們會負責到底的。但如果他們的可以玩，那就是您的電腦的問題了，可以查一下DOS版本、有無常駐程式之類，如此還無法解決的話，那就是電腦不相容的原因了。

在此說一下題外話，現在國外軟體的限制已越來越嚴格，到目前為止，已有兩台自己拼裝或只更換主機板的電腦無法玩**創世紀VII**，而且QEMM 386.SYS V6.02搭配NORTON CACHE V6.00也會發生當機的情況，所以在此呼籲各位要買電腦或要升級的玩家，儘量購買有品牌的電腦，以免到時發生買了GAME卻不能玩的慘劇。

主編　陳道

童話天地 中獎名單

童話故事的天地裡，就像是一片肥沃的田地。春天的陽光總是最先照耀著它，山澗的溪流豐富地灌溉著它，它是孕育善良與純眞的溫床，它是孩子們童稚的幻想與夢，它是成人在返身回顧時會心微笑的地方。我們由衷地高興能將SIERRA 的童話天地推薦給國人，欣喜於讓白雪公主、灰姑娘、傑克……再次在人們的心園裡飛舞。

童話天地著色比賽在此暫告一段落，針對於此次的參賽作品我們作了一次審愼的評選，所有的入選作品名單公布如下。爲了感謝其餘的參賽者對本軟體及本次活動的重視與擁護，我們附贈了一份小禮物，深信您們會滿意我們的這份心意。

特優獎：

蕭雅文、徐貴美、林鳳英等三名，各可獲得 DP II乙套。

優等獎：

陳盈如、陳雅鈴、吳以蘋、李麗琴、田珊玉、楊清良、許碧珠、余志強、楊勝明、戴金沰等十名，各可獲童話仙境、送報童2、拯救鯨魚王等三套軟體。

佳作獎：

張嘉鴻、陳雪麗、林永欣、陳勝雄、曹瀚云、盧泊舟、梁藝馨、劉偉苓、黃明諭、江惠如、李美宜、郭美燕、林惠娟、鄭文君、徐昌陽、唐志華、劉進忠、陳政良、黃文憲、余永添、吳益珍、簡文康、林淑美、吳榮昌、陳義信、呂憲政、黃志川、張科峻、謝全祥、吳秀卿等三十名，各可獲得拯救鯨魚王乙套。

入選獎：

王啓維、陳嘉琳、杜啓源、詹馥菱、吳億澤、陳展松、張郡維、李世仁、翁春霞、張順發、洪菁菁、陳德政、翁敏凡、謝坤穎、周彥宏、鄭輝敏、許芸菁、邱彥嵐、劉大正、林健平、陳佑奇、張展嘉、羅琪禎、鍾啓仁、陳昱同、王培欣、葉慕恩、何家媛、金傳珩、紀懿庭、吳世通、詹博宇、陳穎珊、梁家仁、程大忠、杜致奇、王沁雯、李耀東、程美芝、洪若維、李怡亭、許韻慧、邱慶智、黃嘉穗、林秋蓉、詹純德、楊曉芳、何儀鳳、李維隆、白俊吉、陳玉芬、洪瑞賢、簡一珍、潘佐吉、許啓洲、陳雯汝、麥明峰、黃建勳、周恩惠、陳宗曉等六十名，各可獲得彩色T恤乙件。

第38期角色大錯亂 中獎名單

莊安豪（中壢市）	李智嘉（高雄市）	陳聰德（高雄市）
張景堯（台北縣）	林鎮寶（台中市）	張仲鳴（基隆市）
黃昭仁（台南市）	童士維（台北市）	張恩誌（高雄市）
林明瑩（台中縣）		

以上中獎人各得價值500元以內之遊戲（不限套數，但不可超過500元），請中獎人靜候通知。

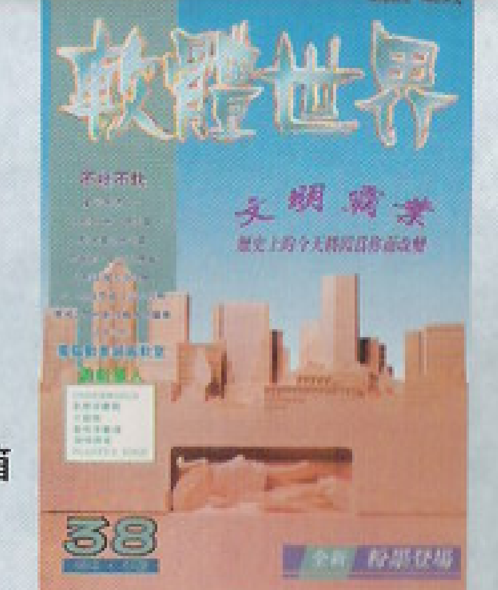
第39期繞著方塊跑 解答

嘿！照過來！照過來！

上一期的閒閒傷腦筋——繞著方塊跑有沒有把您整得暈頭轉向呢？來！先喘口氣，喝杯冰水，謎底就要揭曉囉！

第39期繞著方塊跑的正確答案是：

1 → 37 → 38 → 29 → 30 → 39 → 46 → 40 → 31 → 22 → 16 → 13 → 14 → 15 → 26 → 27 → 9 → 8 → 11 → 10 → 19 → 28 → 4 → 5 → 2 → 3 → 45 → 54



軟體世界雜誌

電腦休閒軟體玩家必備

製作最精美　　報導最詳實　　發行量最大

訂戶優待方案：

訂閱期限	原價	優待價
全年（12 期）	960 元	860 元
半年（6 期）	480 元	430 元

全書彩色　印刷精美
每本僅售 80 元新台幣

社址：
高雄市三民區民壯 路63號
訂戶服務專線　（07） 384-1505
聯絡信箱：高雄郵政 28-34 號 信箱
帳戶：謝明奇
劃撥帳號：40423740

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	40423740	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	謝　明　奇	

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳

寄款人：姓名　住址（郵遞區號）　電話

主管：　經辦員：

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費		元

局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	40423740	中心局郵戳
	戶名	謝　明　奇	

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳

寄款人：姓名　住址（郵遞區號）　電話

主管：　經辦員：

請注意：
一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

虛線內備機器印證用請勿填寫

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	

本聯由劃撥中心存查

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元 □一年12期860元

自___年___月號至___年___月號止

□新訂戶 □續訂戶(訂戶編號______)

年齡___ 職業___ 電話___

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 □魔奇音效卡 □過期雜誌

產品名稱______

數量___ 總金額___

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量___片

維修費___＋郵資___＝總金額___

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

否則應請換單另填。

電腦繪圖大師的秘密武器

DELUXE PAINT II

ENHANCED



ELECTRONIC ARTS

DELUXE PAINT II Enhanced (DPII) 是一套多功能繪圖軟體，讓您在 PC 上創造出一張張動人的圖畫。提昇您的繪圖功力，觸發您無限寬廣的想像空間。一切繪圖樂趣，盡在 DPII ……………

適用對象：對電腦繪圖瘋狂急進者！

使用方法：自學或使用軟體世界雜誌教學專欄。

使用後果：滿足對各種圖形的需求者，成為專業繪圖大師！

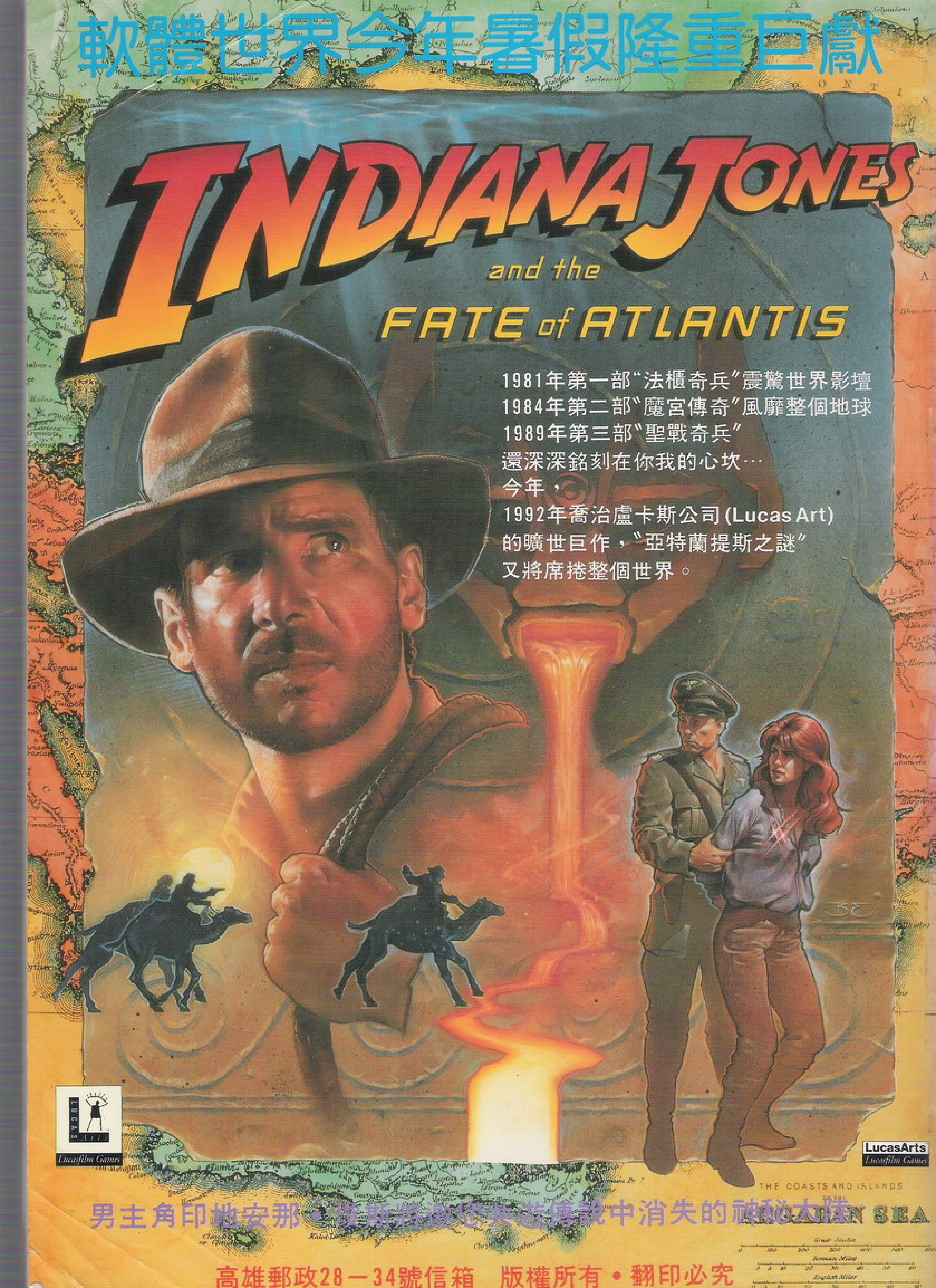


十大特色

- 支援各式印表機，可隨時列印作品。
- 提供預視小圖形功能，方便開啓檔案。
- 具圖形動態展示功能，可做一般展示 DEMO 程式。
- 擁有完整的繪圖工具，可畫出任何幾何形狀。
- 多種筆刷模式，針對筆刷做編輯效能，旋轉、變形、放大縮小等……
- 自動備份畫面、2頁繪圖畫面、轉錄各種圖形、照像（抓圖）功能。
- 提供色彩循環動畫功能。
- 特殊型版功能。






軟體世界今年暑假隆重巨獻
INDIANA JONES
and the
FATE of ATLANTIS
1981年第一部〝法櫃奇兵〞震驚世界影壇
1984年第二部〝魔宮傳奇〞風靡整個地球
1989年第三部〝聖戰奇兵〞
還深深銘刻在你我的心坎…
今年，
1992年喬治盧卡斯公司(Lucas Art)
的曠世巨作，〝亞特蘭提斯之謎〞
又將席捲整個世界。
Lucasfilm Games
LucasArts
Lucasfilm Games
THE COASTS AND ISLANDS
男主角印地安那・瓊斯將邀您共遊傳說中消失的神秘大陸
高雄郵政28－34號信箱　版權所有・翻印必究